www.joker.si

Joker

172

november 2007, letnik XVI, 5,80 EUR



igrovje:

NBA Live 08

Call of Duty 4

Hellgate: London

Pro Evo Soccer 2008

Project Gotham Racing 4

Sam and Max Season 2

Super Mario Galaxy

testisi:

miški sidewinder in G9

novi Intelov procesor

peka diskov blu-ray

geforce 8800 GT

oznanila:

internetne volitve

PayPal za Slovence

vedež in slikosuk:

Beowulf

The Orange Box - izdelek desetletja?

odlični Half-Life 2 Episode 2, Portal, Team Fortress 2



Beiersdorf d.o.o., Letališka 32, 1000 Ljubljana

ODLIČEN VIDEZ IN OBČUTEK.

BITI USPEŠEN NA CELI ČRTI!

MOŠKI je vsak dan izpostavljen ekstremnim situacijam, pa naj bo to v službi, doma v krogu družine ali pa pri njegovih hobijih.
Da je lahko samozavesten in uspešen, je zanj pomemben tako njegov videz kot tudi dolgotrajen občutek svežine.

MOŠKIM PISANO NA KOŽO

Pribori si ga!



Slika je simbolna.

Sodeluj v nagradni igri in **Audi TT Roadster** je lahko mesec dni samo tvoj. Več na **www.NIVEA.si/men**

BODITE SVEŽI IN VZNEMIRLJIVI

Podoba, ki jo pozna vsak moški: ste z dekletom svojih sanj in želite si, da bi bilo vse popolno. Celo vaša koža mora nanjo narediti dober vtis. Zaupajte torej izdelkom **NIVEA for MEN** in videti boste resnično **sveži in vznemirljivi**!

NIVEA for MEN vam ponuja linijo izdelkov za nego in osvežitev.

Z uporabo **NIVEA for MEN osvežujoče pene za britje Energy** je vaša koža videti vitalna in popolno obrita. Napredna tehnologija Ultra Glide kožo ščiti pred mikro ureznínami in razdraženostjo, osvežilna formula pa zagotavlja dodaten val svežine.

NIVEA for MEN osvežujoči balzam po britju Fresh naredi vašo kožo gladko in voljno ter jo zaščiti pred razdraženostjo in vnetjem. Lahka formula kožo takoj osveži in poživi. Okrepi naravni obrambni sistem kože in pomaga pri njeni regeneraciji.

NIVEA for MEN vlažilna emulzija stimulira in vlaži vašo kožo ter jo ščiti pred izsušitvijo in vplivi okolja. Koža je po uporabi prožna in gladka.

Bodite sveži in vznemirljivi z izdelki za nego in osvežitev NIVEA for MEN!



KAKO POSTATI PRIVLAČEN V 4 KORAKIH:

1. Umivanje
Znebite se vsakodnevne umazanije in nečistoč. To opravite s čiščenjem, ki vam bo pomagalo ohraniti zdravo kožo brez nepravilnosti.

2. Britje
Gel za britje NIVEA for Men omehča vašo brado in zagotavlja, da britvica z lahkoto drsi preko vašega obraza, pri čemer ščiti kožo pred ureznínami in izpuščaji.

3. Po britju
Po britju vaša koža potrebuje pomoč, da si opomore in znova postane voljna. Balzam po britju NIVEA for Men pomiri vašo kožo in jo navlaži, ne da bi na njej pustil sijaj.

4. Nega
Vlažilna sredstva vašo kožo zaščitijo in negujejo ter ji pomagajo ohraniti zdrav videz in celo zmanjšajo prve znake staranja.

Skupna poraba goriva 7,8 - 10,4 l/100 km. Skupna emisija CO_2 186 - 250 g/km

NIVEA

Več na **www.NIVEA.si/men**





Tipkovnica
Logitech Classic 200 USB

Stilska, kvalitetna tipkovnica z USB priklopom, ki vam bo omogočila enostavno, udobno tipkanje. Zaščita proti politju tekočin. Podpira igralno konzolo Nintendo Wii. Garancija 3 leta.

14,99 € 3.592 SIT





Grafična kartica PNY
GeForce™ 8 8800GT PCI-E 512 MB

Iz družine najmočnejših grafičnih kartic serije 8, prihaja cenovno dostopnejša novost. Poleg hitrega grafičnega procesorja Nvidia® GeForce® 8800 GT osnovanega na G92 jedru, se tu bohoti še 512 MB GDDR3 pomnilnika. Skupaj bosta kos še tako zahtevnim grafičnim nalogam. Hitrost jedra: 600 MHz, Stream procesorjev: 112, pomnilnik: 512 MB GDDR3 256 bit, hitrost 900 MHz. Priključki: 2x DVI, VGA, HDTV + TV Out.

SLI™ Ready

259,90 € 62.282 SIT





Gamerska miška
Razer Diamondback 3G

Vrhunska žična miška za gamerje. Optični senzor 1800 dpi. Sedem programirnih gumbov. »On-the-fly sensitivity« nastavitev. Ultra veliki, nedrsljivi gumbi. 6400 slik na sekundo. Kolešček z 24 individualnimi klik pozicijami. USB priklop. Kabel 2 m.

74,99 € 17.971 SIT





PC igra
Pro Evolution Soccer 2008

39,99 € 9.583 SIT





PC igra
Half life 2: Orange Box

39,99 € 9.583 SIT



Računalnik
MSG Gamer n5030

Procesor Intel Core2 Duo E6550 2,4 GHz, pomnilnik 2 GB DDR2 667 MHz, trdi disk 500 GB sata2 16 MB, DL DVD±RW zapisovalnik, gr. kartica Nvidia GF 8800GTS 320 MB. GigaLAN, ohišje Antec Performance P182, 500W Antec napajalnik, 6-kanalna zvočna kartica, tv-out, čitalec kartic. Garancija 1 leto.

949,00 € 227.418 SIT



Core2 Duo 2,4 GHz

500 GB hdd

2 GB ram



BIG BANG

VEDNO NEKAJ NOVEGA

WWW.BIGBANG.SI

Joker

RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK

številka 172
november 2007
http://www.joker.si

naklada: 16.500 kosov

NOSILEC BLAGOVNE ZNAMKE
Delo revije d.d., direktor: Andrej Lesjak

IZDAJATELJ
Alpress d.o.o., Dunajska 5, Ljubljana

DIREKTOR
Samo Žargi, telefon: 01 / 473 82 80

NASLOV UREDNIŠTVA
Dunajska 5, 1000 Ljubljana, joker@joker.si
telefon: 01 / 473 82 83

GLAVNI IN ODGOVORNI UREDNIK
David Tomšič

DEZIJN™ IN GRAFIČNI PRELOM
David Tomšič

REDIGENT PO CESTI GRE
Sergej Hvala

UREDITELJ NATLAČENKE™
Matej Jan

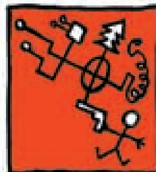
ILUSTRATORJA
Primož Bertoncelj, Tanja Semion

JOKER CREAM TEAM™
Aggressor, Case, LordFebo, Luni, Navi, Sneti, Retro, Yohan









OGLASNO TEŽENJE
Bojan Pretnar, telefon: 01 / 473 82 86
bojan.pretnar@delo-revije.si

ODDELEK ZA NAROČNINE
telefon: 01 / 473 81 23, 473 81 24

Naročniki imajo 15% popusta pri plačevanju na šest mesecev in 20% pri plačevanju na eno leto. Naročnina se po izteku plačanega obdobja samodejno podaljša, če naročnik naročnine ne prekliče.

STISK IN SPENJANJE S KLAMFAMI
Tiskarna Schwarz

Revija izhaja 15. v mesecu.

ISSN 1318-461X

Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost (Uradni list RS št. 89/98) sodi farboviti magazin Joker med proizvode, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5%.
Tako kot DDV je tudi DVD sestavni, neodtujljiv del revije!

OZNANILA

Ta mesec smo se tako nagarali oziroma tako naigrali, da gremo zdaj počivat. Do jutri. Prišel je namreč Crysis. In do konca leta bo špilov še sto in en. Ker smo jih večino že predogledali v zadnjih mesecih, tokrat z oznanili nismo pretiravali. Če si igričar trdega jedra, sam veš, da moraš pripraviti denarnico, grafično kartico in kost za babo.

IGROVJE, KONZOLEC

ŽELEZNINA, PROGRAMJE

PREOSTALNIK

POGOSTO STALNE RUBRIČICE

20 VRSTIC

Na Gospodov dan gredo nekateri v cerkev in nato na nedeljsko kosilo, drugi imajo doma čistilni dan in drgnejo vece školjko ... tretji pa tečemo v nalivu, da smo poleg izčrpanosti še mokri do kosti. 28. oktobra je potekal 12. Ljubljanski maraton, ki je bil letos začuda tako medijsko pokrit, da mi je ob gledanju TV-dnevnika postalo nerodno, ker sodelujoči še vedno veljamo za kanček utrgane. Čeprav ne počnemo nič takega, česar z nekaj volje ne bi zmogel vsak, če le ima obe nogi. Nekaterim uspe tudi brez. Je pa nekomu, ki ni nikoli tekel, to gotovo težko doumljivo, saj gre v prvi vrsti za čisto osebne občutke zadovoljstva. Medtem ko bo zunanji opazovalec najprej pomislil na nečloveški napor, je pri nas posredi predvsem užitek – užitek v gibanju, v fizični dejavnosti, ki daje občutek moči ter izpolnjenosti (dohtarji bi to sesekljali na sproščanje endorfinov, ki sodijo med 'hormone sreče'). Občutek premagovanja ovir in zverinske kljubovalnosti, ki pri sedenju za mizo kronično manjka. Zaradi tega sem bil, ironično, dežja celo vesel. Od prejšnjih petih ljubljanskih tekov, ki sem se jih udeležil (vselej polmaraton: 21 km), so bili štirje v idealnem vremenu in eden pri nič stopinjah, dežja pa še ni bilo. In medtem ko so se letos gledalci ob progi stiskali pod dežniki, sem jaz dobesedno užival. Ko dobim napad domišljavosti, si predstavljam, da se tako budi potlačeni duh germanskih osvajalcev, ampak verjetno samo bluzim. Rezultat mi letos ni v ponos, ker je z dobro uro tričetrt med slabšimi, a sem srečen, da nisem obnovil poškodbe kolena, ki mi je preprečila lanski nastop. LordFebo je še vedno mnenja, da dejansko sem utrgan, ker kljub poškodbi sploh še tečem. Uporni duh germanskih osvajalcev, pa to. **Aggressor**

OGLAŠEVALCI

Oranžna na naslovnici pripada novi epizodi Half-Lifa 2, kričeče zelena pa nečemu drugemu.

Dan, ko dobiš prvi avto, je osebni praznik. Kaj tudi ne, saj je njega frišno lastništvo pomembna življenjska točka. Takrat šele spoznaš tisto pravo, brezmejno svobodo in se za vekomaj – oziroma vsaj do prvega servisa – otreseš spon javnega in nafehtanega prevoza. Obzorja se razširijo, nepremagljive razdalje niso več ovira in osebna sreča se povzpne do neba. Ampak zanimivim avtomobilskim pustolovščinam in dobrim izkušnjam se pridružijo tudi grenke. Čeprav neprestano poslušamo in čitamo o takih in drugačnih neprilikah, smo često podzavestno prepričani, da se take reči nam ne morejo pripetiti. Žal so cestne nesreče, norci, lopovi, policaji in vandali del vsakdana. Ko se prvič zabiješ ali ti sunejo avtoradio, je romantična štirikolesnost hitro prizemljena.

Če kaj daš na konkreten nasvet, prečitaj naslednje vrstičje, ki temelji na resnični dogodkih, in razmisli. Denimo, da rutinsko sedeš v avto in obrneš ključ, ko se spod volana pokadi. Najprvo niti nisi prepričan, ali je tisto res dim ali zgolj igra svetlobe. Toda nos takisto glasuje za dim. Še vedno sediš pri miru, upajoč, da bo samodejno izginil. Ampak kadi se čedalje bolj. Tole se vsekakor ne bo rešilo samo od sebe, uvidiš. Možnosti so odprte. Najbolj flegmatična je, da izstopiš, sprenevedajoče zakleneš za seboj, pobegneš za vogal ali si daš škrnicelj na glavo in upaš, da če nečesa ne vidiš, se tudi zgodi ne. Na žalost je ta opcija sestrična od neverjetnostnega pogona. Z drugimi besedami: ako ti uspe na tak način ukaniti ogenj, se boš spremenil v petunijo. Precej bolj gotovo je, da bodo plameni zelo kmalu zajeli armaturno ploščo, temu bo sledilo vnetje stropa in ostalih oblog, nato bo od vročine počila šipa in v manj kot minuti bo v ognju vsa notranjost. Avto ne bo eksplodiral, sigurno pa bo gorel, dokler bo kaj netiva, in vsaj poškodoval, če ne uničil, še kako okoliško premičnino. Ta scenarij je na moč nekul in moreča izkušnja. Druga, boljša možnost je priklic gasilcev. Če se bodo fantje v rdečem res podvizali, bodo požar pravočasno pogasili. Pravočasno v smislu neogrožanja okolice, se razume. V tistih nekaj minutah bo namreč notrajnost uničena do ekonomsko nepopravljive mere. Pri starejšem avtu boš s plehom, lučmi in motorjem nemara zaslužil za stroške odvoza, odjave in uničenja. Novejši vagen pa je praviloma kasko zavarovan. Če ni, je to v smislu materialne škode huje kot pošten karambol. Ravnanje in menjava kosov po trku sta balzamični opravili napram ubadanju s skurjeno plastiko, zoglenelimi tapetami in zlasti s staljenimi kabli. Le malokdo se bo lotil tega.

Samovžigi avtomobilov se dogajajo. Redko sicer, vendar se požvižgaš na statistiko, če se zgodi tebi. Pri tem ni razlik med novimi in starimi modeli, nemci in italijani ter vozniki in voznicami. Stari jajčki se vnamejo zaradi dotrajanih električnih napeljav, novi, ki resnici na ljubo največkrat polnijo kroniko, pa zaradi naphanosti z elektroniko. Ravno oni dan sem čital, da je nekomu zgorel BMW X5, v novi mečki pa so se vneli sedeži, baje zavoljo grelne naprave. Skrajno neposrečeno, zlasti če se ti to zgodi na cesti, po možnosti s polnim avtom ali z otroci v sedežkih. Ali opolnoči, ko si s fračo v kaki zahojeni hosti. Če začne tleti napeljava kje globoko pod armaturo, si bolj kot ne v falusu. Kjer je dim, je ogenj, pravi star rek. Ne zaman, le spočetka je skrit. Zaradi nedostopnosti ti ne pomagajo niti šestorček pirov, niti plastenka vode, niti poln mehur.

Toda! V veliko primerih te zna ob hitri reakciji rešiti gasilni aparat, ki ga za nekaj deset evrov dobiš na vsaki črpalki. Ta rdeča piksna pomeni razliko med gotovo pogubo avta in nečim, čemur zvečer za gostilniško mizo smeje praviš sreča v nesreči. Govorim iz lastnih izkušenj, konkretno kar dveh takih. Prvič se mi je pred desetletjem vžgala neustrezno zvezana napeljava mobilnega telefona. Resda sredi noči, a hvalabogu na avtocesti. Uspelo mi je ustaviti nek kombi, ki je, kot večina tovornih vozil, imel gasilni aparat. Tedaj sem se pridušal, da bo to poslej moja edina prava obvezna oprema. Jebeš žarnice, ki so same sebi namen oziroma tam bivajo za kazanje policajem in tehničnim pregledovalcem. Prva pomoč je prav tako protokolarni kos inventarja, saj je nje raba večini tuja, trikotnik pa je dekorativni objekt. Resnični salvador je edinole gasilni aparat, katerega posedovanje bi bilo pametno uzakoniti.

Žal so cestne nesreče, norci, lopovi, policaji in vandali del vsakdana. Ko se prvič zabiješ ali ti sunejo avtoradio, je romantična štirikolesnost hitro prizemljena.

Škoda, da nisem bil tako moder mesec dni nazaj, kajti čas previdnosti se je skozi leta prevesil v čas brezskrbnosti. Avtomobile sem menjal in dodajal, gasilni aparat pa je ostajal en sam, in še ta zaprašeno pozabljen – v napačnem avtomobilu.

Kupi nemara kdo kakšen osmojen kos lancie Y?

David Tomšič





Podeljene letošnje BAFTE

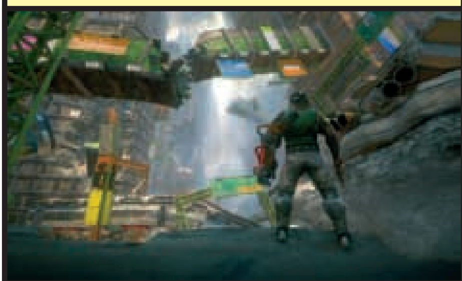
Nagrade Britanske akademije za filmsko in televizijsko umetnost med ruljo niso tako razvpite kot nagrade z velikih sejmov (in seveda naše revijalne!). A ker jih podeljujejo togi možje v frakih, bodo prej našle pot na TV-dnevnik, bržda v kategorijo svetovnih čudes. Letos je bil veliki zmagovalec Wii Sports, ki je pobral šest nagrad; solidno so se odrezali Okami, God of War 2 in Crackdown s po dvema. Bioshock je fasal le eno, vendar tisto za najboljšo igro. Poraženci? Gears of War, predvsem pa PS3 in DS, ki so ostali brez vsega. Tudi letos je bilo nekaj hecnosti (pomnite lanski Rise and Fall?!), saj je bil med nominiranci še neizdani Crysis, medtem ko so nekatere igre domovale v čudnih kategorijah. Wii Sports med strategijami, recimo. Bafte šmafte. Poleg iger so svoje zlate maske odnesli nekateri ljudje, dočim je prvič v zgodovini akademije njeno najvišje priznanje, BAFTA Fellowship, dobil predstavnik igričarske industrije. To biti kakopak Will Wright, s čimer se je postavil ob bok Spielbergu, Hitchcocku in podobnim. Zdaj, ko je frajer, naj pa Spore konča, hvala lepa.

Sam in Max na policah trgovin

Čeprav se je krznati tandem zeca in pesa že začel kobaliti vdrugo, Telltalovci ne kanijo pozabiti na njune prejšnje dogodivščine. Vsa prva sezona, ki je bila do nedavnega na voljo le v dolpotegljivi obliki, je namreč doživela fizično udejanjenje. DVD z vsemi šestimi deli velja trideset evrov, kar je za več kot dvajset ur sprevržene zabave nadugodno. Cincači in tisti, ki vase raje zbašete celotno velejužino namesto malih grižljajev, ste torej ob vse prepričljive razloge za omahovanje, zato urno nadoknadite zamujeno!

Vrnitev železnorokega komandosa

Če je v vas kaj starega mačka, vam je ob naslovu novice alarm v glavi znorel, se snel iz ohišja in nekam pobegnil. Da, Bionic Commando – legendarna ploščada, ki je uvedla kavelj – se po skoraj dvajsetih letih vrača, saj je Capcom najavil, da je v delu pošten rimejk, čisto v 3D! Kibernetični agent Nathan Spencer bo moral s svojo kavljasto taco oponašati Tarzana v razrušenem Ascension Cityju, škripajoči gizmo pa tokrat ne bo uporaben samo za plezanje, temveč bo moč z njim v sovrage metati predmete, na primer avtomobile, ali jih čohati direktno. Okolica bo zato kar se da interaktivna in porušljiva, predvsem pa dejansko razsežna v vse tri dimenzije. Po prikolici na natlačenki sodeč se nam obeta zares konkretna akcijada. To pa zahteva strojna sredstva, zato reč delajo za PC, xbox 360 ter PS3. Žal nič mahanja z wiiljincem.



Mass Effect

Mass Effect bo prvi špil v načrtovani trilogiji novodobnih akcijskih frpjk spod šap mojstrov iz skupine Bioware. Štorija se kani goditi v ne tako oddaljeni prihodnosti, v letu 2183. Tedaj se bo odprl portal v drugo dimenzijo in iz nje bo skočila umetna inteligenca, ki se bo namenila pokončati vse življenje v vesolju. Iiik! Tako si boš naprtil glavni lik, ki ga boš mogel nemudoma oblikovati po lastnih željah, vključno s spolom. Za ostale osebe v druščini se bo našlo šest poklicev, ki bodo dostopni od začetka, in ravno toliko zaklenjenih. Posamezne službe se bodo razlikovale po talentih – z njimi se bodo povečale lastnosti, kot so zdravje, kondicija in fizična moč, kar bo botrovalo novim napadom ter odklepanju svežih talentov.



Tako kot v prejšnjih špilih iz Biowarowe kovnice bodo imeli pomembno vlogo dialogi. Lahko bomo podrobno vplivali na njihov potek in s tem na zgodbo ter odnose med osebami. Ne le to: namesto da bi odgovor izbrali, ko bo sogovornik nehal blebetati, bomo odziv lahko izbrali že med njegovim čvekanjem. Tako bomo nekomu skakali v besedo ali ga pustili govoriti do konca, kar bo vplivalo na njegov odnos do nas, ga zmedlo in podobno. Na ta način bodo dvogovori bolj verodostojni in naj bi prispevali k čustveni plati. Če se boš želel z nekom spoprijateljiti, bo bolje potrpežljivo čakati, da bo končal, ne da bi ga prekinjal. Naposled bodo tovrstne izbire pripeljale do dveh različnih koncev, ki naj bi bila odvisna zlasti od vmes pridobljene morale. Ta po obljubah avtorjev ne bo tekla po osi temnega in svetlega kot v Knights of the Old Republic, saj naj bi vsebovala neprimerno več nians in sivih področij. Fino, čeprav predogledni filmčki tega vtisa gotovo ne dajejo.

Boji bodo potekali v realnem času in iz tretje perspektive, špil pa bomo lahko v vsakem trenutku ustavili in sotrpinom izdali ukaze, zelo podobno kot v KoTOR. Neposrednega nadzora nad kameradi ne bo, bo pa vmesnik za izdajo povelij kar kompleksen in bo taktiko približal vojaščinam v slogu GRAW ter Full Spectrum Warriorja. Lahko bomo uporabili več vrst nadgradljivega strelnega orožja, granate in raznorazne futuristične onegaje. Posebni napadi za manipuliranje sovražnikove opreme in orožja bodo uničevali sovražne ščite, biotični napadi pa bodo zamenjali klasično magijo ter specialke. Vse se bo bleščalo in masovni efekti (hi hi) bodo neumorno polnili zaslon, zato kaže, da bo Mass Effect eden najlepših špilov na 360ici. V zgodnjih verzijah so se sicer našle občutne upočasnitve dogajanja, vendar Bioware zagotavljajo, da jih v končni verziji ne bo.







In ne, ničesar uradnega niso izrekli o govoricah glede predelave za PC. Spodobila bi vsekakor se.

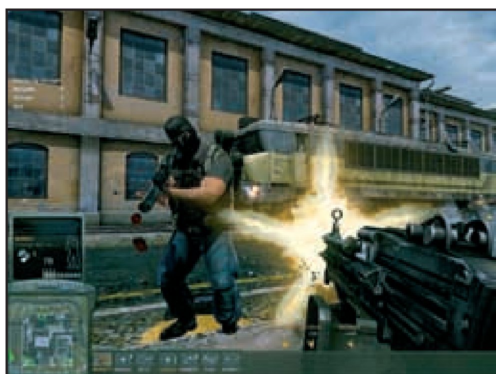
Microsoft za xbox 360, tega meseca

Field Ops

Nemalo naslovov se je že trudilo klasično ptičjeperspektivno formulo iz realnočasovnih strategij zmutirati v kaj takega, da špilavcem od zehanja ne bi izskočila čeljust. Spomnimo se Battlezona in podobnih. Toda pravega spoja realnočasovne strategije in streljanke začuda še ni bilo, bržda predvsem zaradi strojnih omejitev. Ledino bodo tu zopet orali kdo drug kot vzhodnjaki, tokrat madžarska ekipa Digital Reality (War Front, Desert Rats vs. Afrika Korps).



Spet bomo tepli (koga drugega kot) teroriste. V gatah Američanov bomo hlačali po nemirnih okoljih najprej Kube, nato Černobila, izdali nas bodo v Afganistanu in za veliki finale se



bomo vrnili na Manhattan. Pojma sicer nimamo, zakaj že v napovedih tako vneto razkrivajo štorijalne zasuke, a to niti ni pomembno, ker bo glavna zvezda itak brezšivno preklapljanje iz zretja na vojaške betice v zretje skozi vojaške betice. Temu bo namenjena tabulatorka (to je tipka TAB, mimogrede) in jo bo moč mahniti kadarkoli, zato bo izbira, iz katerega zornega kota bomo razterorisčevali svet, povsem naša. Naloge naj bi bilo moč recimo v celoti rešiti le iz prve osebe, vendar bo to precej teže kot s kombiniranjem. Avtorji pravijo, da so za to dobro poskrbeli, saj bodo pred nami izzivi, ki bodo zahtevali tako skrbno razpostavljanje mož kot natančno luknjanje uporni ... ups, teroristov skozi levo obrv, kar bo moč zgolj iz prve osebe. Oba načina bosta podprta s prijemi, ki jih v čistih dumačinah ali warcraftih ne vidiš. Prvoosebni bo na primer okrepljen s sistemom poveljevanja vodom nalik Ghost Recon Advanced Warfighterju ali Full Spectrum Warriorju, medtem ko bomo lahko v RTS-pogledu soldatom odrejali smeri zapornega ognja in podobno. Akcija ne bo omejena na pešake, saj bo moč sesti v vse, kar ima kolesa, gosenice, propelerje ali bergle, od džipov do abramsov, vse to kajpak tudi v večigralstvu. Nasploh Madžari trdijo, da se je sistem izcimil ne iz težnje po združevanju žanrov, temveč iz hotenja predočiti kar se da pristen bojni sistem. Smela trditev, za katere uspeh bo važno predvsem to, kako bodo izpilili elemente, kot so umetna pamet, odzivnost in delovanje, saj bi naj bila okolica uničljiva.

Trenutno so Field Ops solidnega videza, se pa pozna, da z njimi že zamujajo za slabo leto. In, za božjo voljo, slogan "Spustite se v razburljivi svet protiterorizma" paše ravno v kako reklamo za mehčalec! ***Freeze Interactive za PC, menda še letos***



Pri CPL imajo globok žep

Da je Halo 3 s spremljevalno marketinško mašinerijo gromozanska pošast, ki ima godzilo za domačo žival, smo že vedeli. Sedaj pa je spisal novo poglavje v profesionalnem igranju, saj so pri Cyberathlete Professional League najavili posebno tekmovanje z nagradnim skladom milijona dolarjev. Reč pripravljajo v sodelovanju s podjetjem X Factor Tournament, kdo pa je cekine nasul v denarnico, dvakrat tolstejšo od letošnje WCGjeve, še ni znano. Tekma se bo odvijala na CPL Winter Eventu od 18. do 22. decembra letos v teksaškem Dallasu. Zmagovalec bo na licu mesta pobasal 250 tisočakov, preostanek bo razdeljen tja dol do 64. mesta. Za nas je pomembno, da je tekmovanje neodvisno od ostalih CPL-dogodkov, zatorej za sodelovanje ni nobenih omejitev (verjetno morate imeti vsaj vse zobe stalne, no)! Če bo kdo šel: tekočine so na letalih v ročni prtljagi prepovedane. Pa sklepamo, da spartan laser tudi.

Volčja legenda prihaja na wii

Okami, igrarska umetnina o božanski volkulji, je ogrela srca širom sveta in poleg ostalih priznanj prejela tudi dve nagradi BAFTA. Kljub vsej milini na blagajnah žal ni cingljalo, kot bi si taka čudovitost zaslužila, čemur je gotovo pripomogel izid ob koncu PS2jeve dobe. Na srečo je Capcomovce wiijev uspeh ojunačil, da so se igro odločili znova izdati in jo prilagoditi posebnostim jogurtnega carjeviča. Ker so avtorsko skupino Clover Studio vmes razpustili (člani zdaj migajo pod imenom PlatinumGames), je



predelavo dobil v roke ameriški Ready at Dawn. Kerlci so k nalogi priskočili iz PSPjevih logov, saj so se doslej predstavili z luštnim Daxterjem, medtem ko imajo v kovanju še God of War: Chains of Olympus. Samoumevno je, da bo najbolj opazna pridobitev slikanje z vihtenjem daljinca, ki bo nadomestil za spoznanje nerodno gobico. Poleg tega bomo mahljaje delili zaušnice v bojih in se z volčjo damo sploh povezali na nov, globlji način. S pridržanim dihom in zloščenim wiijem jo pričakujemo spomladi!

Heckendorn napravil enoročni igrator

Ben Heckendorn, natanko tisti Ben, ki ima navado prenosne konzole napraviti še malo bolj prenosne, se je tokrat lotil koristnejše in uporabne reči: igratorja, ki ga je moč upravljati z eno roko. Pozabljamo namreč na tiste, ki so za dvoročno igranje prikrajšani, ker enostavno nimajo dveh rok. Ali ki jim je skozi karpalni tunel zapeljal vlak po imenu Bolečina. Bena je več veteranov vojne v Iraku, kjer so izgubili roko, prosilo za prilagojen vmesnik, in tu je izdelek, ki ga bo podjetje eDimensional začelo tržiti. Za uporabo accessa, kakor se reč imenuje, je treba imeti trdno podlago, nakar so vsi gumbi, ki so poljubno programabilni, dosegljivi z eno dlanjo. Access bo na voljo za PS2, PS3 ter xbox 360, kar pomeni, da bo z njim moč enoročno igrati Dead or Alive.

EA pograbil Bioware in Pandemic

Electronic Arts je kupil VG Holding Group, ki je lastnik studiev Bioware in Pandemic. Ja, tistega Biowara, kjer so napravili Baldur's Gate. Velmožje obeh strani sicer pomirjajo, da je šlo za dogovorjeni prevzem in da so v obeh studijih navdušeni nad denarci, ki naj bi pritekli. Toda zaskrbljena javnost dobro pomni usode vseh samostojnih skupin, ki jih je pohrustal EA, zato upamo, da so se pri založniškem velikanu res usmerili v inovacije, kot zadnje leto zanosno pridigajo. Zaprtje njihovega čikaškega studia (Fight Night: Round 3 ter Def Jam: Icon) v začetku novembra je lahko bodisi slab, bodisi dober znak. Za slednje naj bi bila kriva predvsem neprofitnost omenjene skupine in bo lahko EA tako nemara več denarja usmeril prav k Biowaru. Kakorkoli, na Mass Effect, ki je tik pred izidom, naj bi dogodek ne imel vpliva, medtem ko so glede prihodnjih projektov vsi skrivnostni. Morda pa dobimo vsakoletni Baldur's Gate?

Festival iger ante portas

17. in 18. novembra si privoščite kako uro proč od računal, saj bo na Gospodarskem razstavišču v Ljubljani 5. Festival (namiznih) iger. Slovenski založniki in uvozniki bodo predstavili sveže, pa tudi zimzelene družabne igre, ki jih boste lahko preizkusili in seveda kupili. Obeta se nam zanimiv spremljevalni program, kamor sodijo turnirji v igrah s kartami Magic the Gathering, Pokemon, Munchkin, Yu-Gi-Oh in World of Warcraft ter namizni igri Naseljenci otoka Catan. Pridite pofirbcat, FPSji razstavljenih iger bodo bojda fenomenalni.

Hamilton (je baje) podpisal z EAjem ...

... deset milijonov dolarjev težko licenčno pogodbo, s katero največji založnik iger na svetu dobiva ekskluzivne pravice za rabo njegovega frisa in imena v špilih. Ne eden ne drugi tega sicer javno še nista potrdila, vendar je to brždа kar blizu resnici. Celo še več: dogovor z osmoljencem letošnjega prvenstva (in po mnenju EAja očitno najbolj perspektivnih dirkačem) po vsej verjetnosti napoveduje povratek EAja v formulo 1. Letos se je namreč iztekla Sonyjeva štiriletna pogodba s Formula One Group, in znabiti, da se so pri Electronic Artsu pripravili ponudbo, ki je nosilec licence ni mogel zavrniti. No, vsekakor je to, da ima Sony ekskluzivo za vse platforme, izkoristi pa jo le za svoje, nezaslišano. Kakšne poslovne odločitve so oziroma bodo padle, bo sigurno znano kmalu. Nova sezona bo vendarle kmalu tu.

Uncharted



Avtorji proslavljenega para Jak & Daxter zaključujejo svoj prvenec za PS3, ki bo na kožo pisan vsem ljubiteljem dogodivščin Lare Croftove in Princa perzijskega. Akcijska pustolovščina pravimo takimle igram, pri čemer tista 'pustolovščina' simbolizira nenavadnost doživljaja in nima zveze z istoimenskim žanrom. Zato ne bomo kombinirali odčepnika z gasilskim aparatom, marveč svinec z neskončnim številom nepridipravov, roke z lianami ter pesti s (tujimi) čeljustmi. Igrali bomo nekakšnega mladega Indiano Jonesa, Nathan Drake poimenovanega, čigar življenje je podrejeno pustolovskim iskanjem zakladov. Ko naplavi krsto legendarnega raziskovalca in pirata Sira Francisa Draka, v katerem najdejo starodavni zemljevid, je Nathan prvi za akcijo. Še toliko bolj, ker je bojda avanturist iz šestnajstega stoletja njegov prednik. Poda se zategadelj on v južnoameriške kraje, kjer – kako nepričakovano – strmoglavi na neznan otok, poln skrivnosti in nevarnosti.



Od tod do najdbe bajeslovnega zlatega mesta El Dorado bo igralca ločilo dvajsetero vešče povezanih poglavij, ki bodo menda lepo razpletala rdečo štorijalno klobko. Dobršen del igranja se bo odvijal v džungli, nekaj pa v templjih in razvalinah. Upamo, da bodo lokacije zadovoljivo podrobne in raznolike, saj omenjeni trije scenariji smrdijo po duhamornosti in ponavljanju. Ugank ne bo prav dosti in zajamčeno ne kakršnekoli s premikanjem zabojev. Slednje je dobro, prvo pa ne najbolj, kajti igra bo očigledno precej temeljila na pobijanju neskončnih cunamijev plačancev, vojakov, dilerjev ter gverilcev. Znabiti, da se tega utegnemo prekmalu naveličati. Vendar izdelovalci takoj pristavijo, da bo dogajanje razgibano, akcija napeta, agresivnih prijemov pa cela vrsta. Poleg strelnih in lučalnih orožij naj bi bil takisto pošten pretepalni način, ki bo omogočal vse sorte podpasnih, nadpasnih in opasnih udarcev. Zato bo igranje mestoma potegnilo v smer Strangleholda, dočim bo zaradi možnega ostrostrelskega, izzaramnega pogleda in skrivanja za objekti občasno spomnilo celo na Gears of War. Tovrstna akcija pa bo zabeljena s številnimi ploščadnimi elementi. Če bodo vsaj domišljijsko, če že ne izvedbeno na nivoju Lare, videli bodemo.



Za razliko od predhodne, risankaste uspešnice grupe Naughty Dog, bo Uncharted: Drake's Fortune bolj realističnega videza. Grafični pogon bo omogočal vse sodobne postavke, od bump mappinga in večplastnih tekstur za naraven, edinstven videz objektov do naprednih senčilnih ter osvetljevalnih tehnik. Poleg tega bo jako pristno gibanje, tako ustnic kot telesa. Glavni lik naj bi obvladal kar tisoč dvesto različnih animacij, ki se bodo brezšivno prepletale. Med njimi bo tudi lovljenje ravnotežja na brveh, za kar bomo uporabljali nagibanje sixaxisa. Kaj bi drugega.

Sony za playstation 3, decembra





IGABIBA.JOKER.SI

PRIKUPNA, ZAPELJIVA, HITRA, PRIJAZNA, NALEZLJIVA, PRIJETNA, POCENI, USTREŽLJIVA IN SPLOH AVA SPLETNA TRGOVINA.

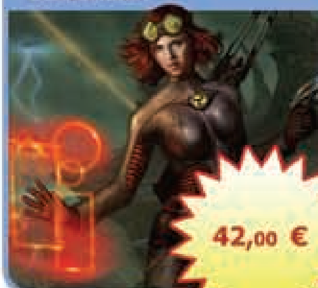
Half-Life: The Orange Box

Half Life 2: Orange Box vam prinaša **HL2: Episode Two** - novo nadaljevanje najboljše akcijske igre vseh časov, v katerem se boste podali izven meja mesta City 17, raziskali nove lokacije in se bojevali z najrazličnejšimi stvori.

Paket vsebuje tudi novo verzijo moštvene večigralske igre - **Team Fortress 2**, kakor tudi **Portal**, ki predstavlja povsem novo, revolucionarno interakcijo igralca z igralnim okoljem in predmeti v njem. Obsežno zbirko pa zaključujeta še **HL2** in **HL2: Episode One**.

37,00 €

TABULA RASA



42,00 €

FIFA 08



37,00 €

Medal of Honor: Airborne



46,00 €

Sims 2: Castaway



55,00 €

POMOČ PRI NAKUPU

Potrebujete pomoč pri nakupu? Igra ne dela? Imate morda vprašanje? Za vse to smo vam na voljo od ponedeljka do petka med 9:00 in 17:00 na naslednjih telefonskih številkah:



051 376 200

in

(01) 530 5 632

ELEKTRONSKI KUPON

Za več kot 2.000 artiklov, ki jih lahko izbirate med računalniškimi igrami, igrami za igralne konzole, namiznimi igrami in ostalimi artikli, povezanimi z zabavnim računalništvom, namiznimi igrami ter dobrotami vam vsak mesec poklonimo elektronski kupon v vrednosti 2 evra, ki ga vtipkate pri nakupu.

E-kupon za mesec oktober:

KRUSTA

Velja do 15.12.2007



OSEBNI RAČUNALNIK		PLAYSTATION 2		PLAYSTATION 3		XBOX 360	
World of Warcraft: Battle Chest	34,00 €	Juiced 2	51,00 €	Conan	63,00 €	Half-Life 2: Orange Box	63,00 €
C&C 3: Tiberium Wars	40,00 €	Fifa 08	46,00 €	Fifa 08	63,00 €	Test Drive Unlimited	55,00 €
Hitman: The Triple Hit Pack	28,00 €	Nba Live 08	45,00 €	Skate	63,00 €	Stuntman: Ignition	63,00 €
Nhl 08	37,00 €	Nhl 08	37,00 €	Nhl 08	63,00 €	Conan	63,00 €
Nba 08	37,00 €	Tiger Woods Pga Tour 08	46,00 €	Colin McRae: Dirt	62,00 €	Nhl 08	63,00 €
Fifa Manager 08	37,00 €	GTA: Liberty City Stories	21,00 €	Nba Street Homecourt	65,00 €	Skate	63,00 €
Crysis	37,00 €	Singstar Rocks! + mikrofona	53,00 €	Tiger Woods Pga Tour 08	63,00 €	Lost Planet: Extreme Condition	45,00 €
Sims 2: Bon Voyage	24,00 €	God of War 2	58,00 €	Need for Speed: ProStreet	63,00 €	NBA Street Homecourt	65,00 €
Guild Wars: Eye of The North	33,00 €	Test Drive Unlimited	46,00 €	Madden Nfl 08	63,00 €	Bullet Witch	30,00 €
Need for Speed: ProStreet	37,00 €	Medal of Honor: Vanguard	55,00 €	NHL 08	63,00 €	Table Tennis	30,00 €
Fifa 08	37,00 €	Need for Speed: Carbon	27,00 €	FEAR	65,00 €	Prey	25,00 €

Top Gear v Gran Turismu

Dirka za najbolj popularno šoferščino se zaostruje kot kak epski formulastični spopad in založniki so pripravljeni na korake, na katere še pred kratkim niti pomislili ne bi. Sony je tako razvezal mošnjiček in z BBCjem (ki je itak v krizi) podpisal pogodbo za predvajanje cenjene avtomobilistične oddaje Top Gear na Playstation Networku. Moč si bo predvajati do štirideset oddaj dotične na kanalu Gran Turismo



TV, ki ga bodo na PSN otvorili enkrat naslednje leto in naj ne bi bil tesno povezan z izidom Gran Turisma 5 za playstation 3. Hkrati pa bo famozna testna steza iz Top Geara ena od pist v GT5 postala. No, za protiutež je Kojima odložil Metal Gear Solid 4 na drugo četrtletje 2008, se pravi med april in junij. Da ne boste preveč veseli, da imate PS3.

Capcom dela Street Fighter 4

Po normalnih standardih bi bil to ob vseh vmesnih izdajah prejšnjih delov sicer Street Fighter 53, ampak naj bo – po najnovejših informacijah Capcom dejansko in resnično paca čisto pravi, čisto zaresni Street Fighter 4. Zaenkrat ni o igri znanega popolnoma nič kakorkoli zanesljivega, tako da tole pišemo prevsem zato, da vam vzamemo dragoceni čas, ki bi ga sicer porabili za trening kombinacij. Izid je namreč oddaljen vsaj leto dni, niti platforme niso napovedane, kaj šele obvestila o 2D ali 3D podobi. Vse, kar je znanega, je čudovito stilizirana animejska predprikolica, ki jo boste našli na Gametrailers ali kaki podobni strani. Govorice o tem, da delajo SF4, so se sicer pojavile že pred dvema letoma, a šele zdaj je Capcom uradno potrdil obstoj neizogibnega špila. Zdaj pa skupaj globoko dihajmo do povratka sopomenk za bojevnike, s postankom za Super Street Fighter 2 HD Remix, ki kani biti v ločljivost 1080p prerisan Super SF2 Turbo za PS3 in XB360. <vstavi dretje izza ognjene krogle>



Še tretji dodatek za Dawn of War

V svetu Warhammerja 40.000 se kolje mnogo ras in ena igra je za vse enostavno premalo. Dovolj nista niti dva dodatka, zato zgodaj naslednje leto prihaja še tretji, Soulstorm imenovan. Ker vemo, da boste to takoj vprašali: ne, tyranidov ne bo. Pri Relicu so sklenili, da grafični pogon srečanja z njihovo ogabo ne bi preživel, zatorej bodo edina od velikih frakcij, ki DoW sploh ne bo videla, kajti Soulstorm je nepreklicno zadnji dodatek. Ostanejo dark eldarji, futuristična verzija temnih vilinov, kar pomeni zblojene sadomazohiste, ki se radi igrajo z noži, posebno po telesih svojih sovražnikov. Naslikajte si cenobite iz Hellraiserja in dobite primerno sliko. Njihova protiutež bodo witchhunterji, del inkvizicije, ki ima v energetskih oklepih ženske. Kampanja bo ostala odprta z lovom na ozemlja, toda obljubljajo mnogo večjo globino in štiri planete. Samo da imamo spejs marinke, tudi če so možače.

Hell's Highway

Po mlačni enici in postanem dodatku Brothers in Arms spet grabijo za orožje. Tokrat mislijo resno, saj kanijo na znano jedro taktične prvoosebne streljanke navesiti kup obetajočega okrasja.

Spet si bomo med drugo svetovno vojno obuli škornje poveljnika Matta Bakerja, le da nekaj mesecev za dogodki iz Normandije. Šlo bo za proslulo operacijo Market Garden, ko so skušale zavezniške sile na horuk zavzeti nekaj ključnih mostov, da bi pohitrile zmago.





S svojim vodom se bomo torej pojali po nizozemskih mestecih, ki naj bi pokala od avtentičnih podrobnosti. Prizorišča bodo občutno večja kot prej in brezšivno povezana med sabo. Vanje bomo bolščali skozi Bakerjeve oči, tip pa bo poleg običajnima dvema poveljeval še tretji skupini, ki bo imela na izbiro strojnice, bazuke, tankovje, minomete in ostale velepokalice.

A rešetanje bo le del izkušnje, kajti precejšen kos naj bi pripadel razdelavi zgodbe, značajev in splošnega vojnega vzdušja. Naokrog bodo skakali civilisti, vojaki si bodo v težavah tovariško pomagali, glavnega junaka bodo preganjali spomini in vse skupaj bodo podmazovale upočasnitve, ki nam bodo žmohtne trenutke dobro vtisnile v zavest.



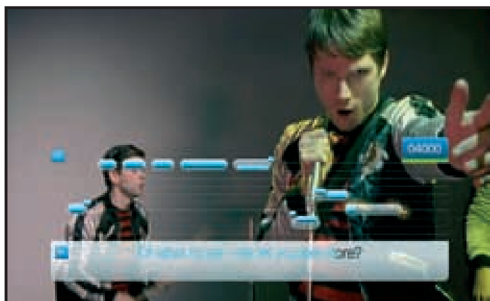
Približno desetina nalog se bo odvijala v zaprtih prostorih, dočim se bo na prostem mesto menjavalo z bolj odprto deželo, kjer bo treba več časa preživeti na trebuhu. Od telesnih spretnosti bo na sveže vdelano skakanje, medtem ko nagibanja (še vedno) ni na obzorju. Umetni možgani bodo doživeli dokajšnje izboljšave, saj se bodo vojaclji obnašali situacijam primerno. V sproščenih trenutkih bodo čistili cevi in čvekali, med patruljiranjem bodo napeti in osredotočeni, medtem ko bodo v vročici boja gluhi skoraj za vse. Nov bo tiholazni način, kjer bomo poveljevali šepetaje in se skušali pritihotapiti čim bliže sovragom. Če bo iz kritja zlezli v domet krogel, se bo okolica zlagoma rdečila, s čimer bo igra kričala, naj se vendarle spravimo na varno. Možni zakloni v slogu kupov vreč bodo ostali običajne barve in nas tako vabili v svoja nedra. Pri tem bo krajinski dekor, recimo ograje, lope in slično, hudo uničljiv, zato si bo skrivališče treba izbrati modro.



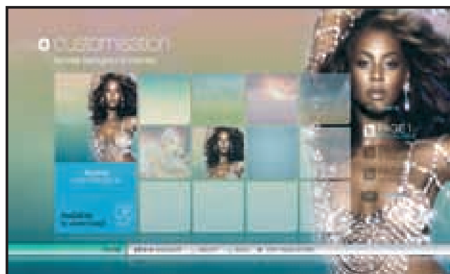
Pri grafiki so drugi Unrealov srček zamenjali za tretjega, zato bo videz primerno nališpan in naj bi najbolj zasijal na računalih z Visto. Različici za xbox 360 in PS3 bosta drugače enaki kot pecejeva, nepreverjeno pa se šušlja o navzkrižni združljivosti pri večigralstvu! Sliši se nesramno dobro in močno upamo, da tudi bo.

Ubisoft, v začetku 2008 za PC, xbox 360 in PS3

Singstar

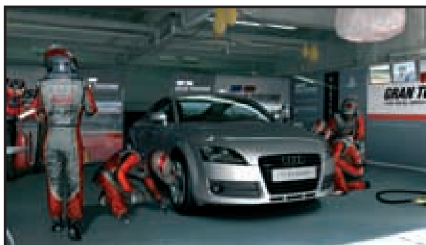


Singstar za PS2 je v svojih desetih izvedenkah pomagal prodati na milijone dotičnih konzol, zato ni nič čudnega, da se bo pojavil tudi na playstationu 3. Ta inačica, ki jo kar nočejo izpustiti iz štalce (vsi opisi, ki ste jih morda že prebrali, temeljijo na nepopolni rivjujerski verziji, ki ne vključuje dolpobiranja komadov iz trgovine in še nekaj drugih reči – kar vemo, ker jo imamo), je osnovana na enaki tehnologiji prepoznavanja glasu, medtem ko izid novih mikrofonov še vedno ni potrjen. Bržda bo imelo prelaganje izida softvera nekaj s tem. Bolj kot v pravilno zaznavanje fonemov se Singstar na PS3, ki bo v osnovni verziji prinesel šestintrideset bolj ali manj recikliranih pesmi z vseh vetrov – Speed of Sound (Coldplay), Don't Stop me Now (Queen), Tainted Love (Soft Cell), I Believe in a Thing Called Love (The Darkness), Karma Chameleon (Culture Club) – usmerja v nalinijske bonbončke. Na eni strani je to spletna štacuna, ki naj bi za dolpobiranje posameznega komada računala okrog evro in pol in hkrati dala na voljo tematske pakete štiklov. Na drugi pa bo moč s kamerico playstation eye posneti trideset sekund videa lastnega zviranja pred zaslonom z mikrofonom in kriglom pive visoko v liftu ter to umetnino deliti s svetom. Če Damjan Murko nima PS3, je zadnji čas, da si ga nabavi.



Sony za PS3, nemara celo res zdaj zdaj

Gran Turismo 5 Prologue



Če takole suhoparno naštejemo tradicionalne pritikline dirkačin, s katerimi se bo kitil Prologue, predjed polnega Gran Turisma 5, slika niti ne izpade bogve kako navdušujoča. Steze bodo tri: Suzuka, London in alpski Eiger Nordwand. V špil bo vključenih štirideset bolidov, prvič v zgodovini serije tudi rdeči žrebci iz Maranella, dočim bo notranjost le-teh zmodelirana do zadnjega usnjenega šiva. Mišičasto drobovje playstationa 3 bo na strezah računalo vijuganje največ šestnajst avtekov hkrati, medtem ko o od temeljev do glave prevetrenih algoritmih, ki bodejo poveljujejo umetnim sovoznikom, ne bi. Tu gre za pričakovane samoumevnosti. A takoj, ko pogled oddaljiš do te mere, da se ti pred očmi razkrije shema celotenega dirkaškega načrta, ki ga v luksuznih japonskih studijih kujejo vojvoda Kazunori Jamauči in sodelavci, se temni oblaki razkadijo. Poglavitno nalogo, ki si jo naslov zadaja, je namreč pihanje na dušo skupnosti asfaltnih zanesenjakov. V ta namen bo v Prologue vključena spletna večigralnost, dopolnjevala pa jo bo možnost izmenjevanja posnetkov dirk ter v načinu 'photo' zajetih slikic. No, k dviganju bencinske zavednosti naj bi pripomogla predvsem sekcija GT TV, koder nam bodo na razpolago video odlomki iz priznanih avto-moto oddaj (Top Gear, Fifth Gear), promocijski posnetki proizvajalcev kovinskih škatlic in še marsikaj. Reflekse smo si lahko pilili v demu na japonski PSN, vendar so ga 11. novembra na žalost umaknili.



Sony za PS3, zgodaj 2008

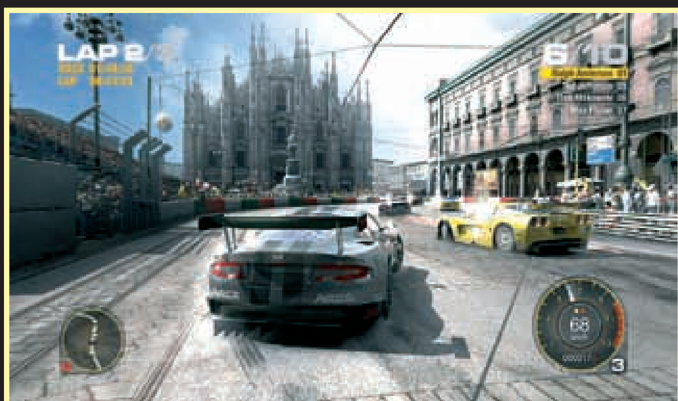
Borderlands



Po jajcanju s fantazijskimi svetovi in drugo svetovno vojno kaže, da je končno zopet v modi postapokaliptično okolje. Po Stalkerju prihajata Fallout 3 in Rage, hkrati pa skrivnosten naslov spod rok Gearboxa, imenovan Borderlands. Reč je daleč od zaključne faze, toda po pokazanem sodeč bodo ljubitelji Mad Maxa končno dobili pošteno igro, kjer boš lahko sovraga hkrati povozil in pihnil s šibrovko. Borderlands je naziv okoliša planeta Pandora, koder se bo dogajanje odvijalo, in to ni kraj, kamor bi peljal vrtec na obisk, razen če hočete otroke prodati za sužnje, saj ga obvladujejo banditi. Slednje pa vsi radi streljamo in do dirkanja s sfriziranimi avteki ter ratatanja s še bolj sfriziranimi krepalicami je le korak. Zahvaljujoč napredni tehnologiji se bomo podili po res velikih odprtih prostranstvih, in sicer tudi v mnogotero, s soigralcem za volanom ter šapami na sprožilcu mitraljeza. Prištejte še malo diablovskega napredovanja lika in zmaga je (skoraj) zajamčena. Oziroma bi bila, če ne bi poznali polomijadnega Gearboxovega renomeja.

Take-Two za PC, PS3 in xbox 360, 2008





Race Driver One

Driver One bo obrnil nov list v uspešni angleški seriji raznovrstnega dirkanja, saj Codemasterji igro razvijajo okoli novega grafično-fizikalnega gonila Neon, ki se je že izkazal v Dirtu. Z drugimi besedami, pričakujemo lahko grafično nadgrajen in spet ravno prav arkadno-simulacijski Race Driver. Ta bo imel po besedah avtorjev docela svež, bolj svoboden karierni pristop – kakšnega natanko, ne povedo – in vrsto novih disciplin, saj bodo zopet podrli lasten rekord po številu dirkaških razredov. Med ostalim se bomo lahko arensko zaletavali, tekmovali v driftanju, dregali z mišičnjaki in ga celo poulično tiščali po nočnem Tokiu. DTM, V8 in nebroj formul'c bodo kajpakda vključeni. Glavni producent pri navajanju navrže, da bo Race Driver One stoodstotna šoferščina, češ, da se vse preveč iger bavi z 'brezzveznim' ličenjem. Ta ošabna izjava gre seveda na rovaš serije NFS in Forze 2 ter je docela nepotrebna. Codemasterji že dolgo niso več zlata kura in zlasti Colinova ter Tocina serija sta daleč od brezhibnosti. Predvsem upamo, da bo multiplayer v novem špilu boljši od onega zavoženega sistema v Dirtu.

Codemasters za PC, xbox 360 in PS3, spomladi 2008

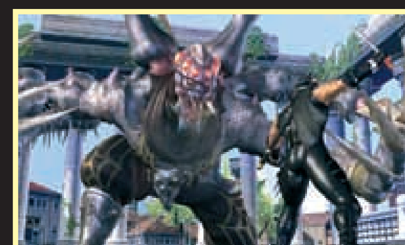


Civilization Revolution

Kultna strateška serija Civilization je bila doslej povezana z računalniki, toda Sid Meier namerava to spremeniti. Revolution bo namreč zastavljen tako, da bo pasal na konzole, kar pa ne pomeni, da bo poneumljen. Sid se trudi le v tej smeri, da bi bilo vse čim bolj jasno in takoj dostopno, predvsem po grafični plati. Zato je CivRev videti na moč pisana in razgibana, dosti bolj od svojih resnobnejših računalniških sester, in bo imela prirejen vmesnik. Svet bo predstavljen v obliki 3D zemeljske oble, od katere bo moč pogled oddaljevati in ji ga približevati, medtem ko naj bi se dogodki pojavljali na zaslonu v obliki oken. Globina naj bi ostala nedotaknjena in Meier pravi, da zanj dolge igre niso nujno bolj dodelane – če za odločitev porabiš dvajset sekund namesto dveh, to ne pomeni avtomatično večje globine. Do neke mere strinjamo, čeprav je res, da čas za razmislek navadno raste s kompleksnostjo naloge. Igranje bo ostalo potezno, vendar bodo izmene hitrejše, posebej zaradi poudarka na večigralnosti, kjer bi bilo pač težko najti dosti ljudi, ki bi sedeli pred televizorju deset ur, naphanih s počasnimi turni. Ja, Civilizacija se bo pohitrila in popestrila. Tako kot življenje. ***Take-Two za xbox 360, PS3, wii in DS, naslednje leto***



Ninja Gaiden 2



Microsoft je pogruntal, kakšen magnet je Ninja Gaiden za hardcore igralce, zato je Tecmo privezal k sebi s čisto pravo založniško pogodbo. Dvojka bo tako ekskluziva za 360ico, sploh pa se lahko prisotnost norega Itagakija izdajatelju le obrestuje, saj tip kar bljuva spornosti. S svojo izjavo "Prosim, užijte najboljšo akcijado na svetu, ki teče na najboljšem hardveru na svetu" je xombije spravil v ekstazo, medtem ko so privrženci PS3 ostrili kole. A oboji nas itak ne zanimajo, saj je poveličevanje platform trapasto. Pomembna je igra, in Ninja Gaiden 2 je videti hud. Recepta ne bodo spreminjali: spet bo šlo za zapleteno, zahtevno in grafično čudovito tretjeosebno sekljačino, ki bo meglila ločnico med akcijado ter pretepačino. Nindža Rju Hajabusa se bo v menda kar 30-urnem štorijalnem modusu pojal po vsem svetu, od New Yorka prek Benetk do Japonske, vihtel bo nova orožja in izboljšana stara ter se kopal v krvi človeških ter pošastkovnih nasprotnikov, saj bo mogel kanaljam rezati glave in ude ter jih trgati na kose. Itagaki car! ***Microsoft za xbox 360, spomladi 2008***

Moč, ki jo potrebujete

Uživajte v zavidljivih zmogljivostih Prestigio Gamer PC računalnika, ki je osnovan na novem Intel® Core™ 2 Duo desktop procesorju

Prestigio priporoča Microsoft Windows XP Professional

Priporočena prodajna cena z DDV: od 660€ naprej

Prestigio GAMER osebni računalnik

je izredno zmogljiv multimedijski računalnik, ki je zasnovan na najnovejši tehnologiji in vam zagotavlja odlično delovanje. Tu je vaša priložnost, da zmagate v svoji najljubši računalniški igrici, saj je namenjen prav uporabnikom, ki zahtevajo le najboljše.

Intel matična plošča i965 ali več, Intel Core 2 Duo procesor, delovni spomin 2GB ali več, trdi disk 320GB ali več, Grafična kartica Nvidia 8600GT 256MB – DirectX 10 ali več, optični pogon DVD+/-RW LabelFlash, ohišje z 400W ali več napajalnikom. 2 leti garancije.

Priporočena prodajna cena z DDV: 245 €

Prestigio LCD monitor P3221W

22 palčni širok zaslon je namenjen predvsem razvedrilu, gledanju filmov ali igranju računalniških iger, več kot primeren je tudi za delo doma ali na delovnem mestu, saj na širokem zaslonu vidite več podatkov naenkrat kot pri običajnih monitorjih.

22" TFT širok zaslon z max. ločljivostjo 1680x1050 / Svetilnost: 300 cd/m2 / Kontrast: 700:1 / Odzivni čas: 5 ms / Format zaslona: 16:9 / Vgrajeni zvočniki

Priporočena prodajna cena proizvajalca z DDV: že od 79 € naprej

Prenosni disk Data Safe II

je prenosna shranjevalna naprava z vgrajenim 2.5" mobilnim trdim diskom (s kapacitetami 40 / 60 / 80 / 100 / 120Gb). Ohišje diska je izredno tanko ter v usnjenem ovitku, kar daje disku luksuzen pridih. Na voljo je v črnem ali rjavem usnju. Data Safe II je izredno enostaven za uporabo, ima funkcijo One-Touch Backup za preprosto oblikovanje varnostnih kopij ...

Elegantno usnjeno ohišje (črna ali rjava barva) • One-Touch Backup funkcija • Zaščita z geslom • Priložen usnjen etui • Plug&Play • Ni potrebno dodatno napajanje • 2 leti garancije

Prestigio izdelke lahko kupite pri naslednjih pooblaščenih prodajalcih:

ROLAN d.o.o. Maribor, www.rolan.si, 080 1820;
vse BIG BANG trgovine po Sloveniji, www.bigbang.si

www.kup-it.si

MODRA ŠTEVILKA 080 30 01

intel Core™ 2 Duo inside™

Dual-core. Do more.

Prestigio
www.kup-it.si

Piratninarji v solzah

Odvisneži od televizijskih nadaljevank, ki Heroje, Majhnoselo, Bojnozvezdo in preostanek priljubljenih serij zaradi torrentov spremljajo kojci po izidu, so nedavno prejeli veliko zaušnico. Britanski možje v modrem so zasegli strežnike strani tv-links.co.uk, ki se je uvrščala med največje ponudnike piratiziranih TV-serij, in zaprli nekaj njenih administratorjev. Razne skupine za avtorske pravice so prvo tako dejanje otoške vlade označili za veliko zmago proti internetnim hudobcem, medtem ko drugi opozarjajo, da je postopek milo rečeno vprašljiv. Stran namreč ni gostila niti ene same sporne datoteke, temveč je objavljala povezave do epizod, naloženih na zastonjske servise za izmenjavo videa tipa YouTube. Če Britanci dejansko obsodijo lastnike spletišča, bi to postavilo temelje za pregon dobršnega dela svetovnega spleta.
Da ljubitelji čaja in monoklov mislijo zelo resno, so znova dokazali le par dni kasneje. V še obsežnejši raciji so zaplenili serverje dobro znanega muzikaličnega servisa oink.cd in njegovega 24-letnega lastnika spravili za zapahe. Akcijo je upravičil predstavnik mednarodne zveze založnikov, ki je hitel pojasnjevati, da je oink nevaren servis wareza, ki je avtorje in njihove založbe stal milijone dolarjev, in ne nedolžna stran za izmenjavo datotek med prijatelji. Piratska stranka, na pomoč!

Še sedem let prostega spleta

Mnogi se ne zavedate, da na najvišjih korporativnih in političnih nivojih vseskozi poteka zagrenjena bitka za nadzor nad internetom. Na eni strani so ljudje, ki bi splet radi oblikovali po svojih idejah in ga spremenili v velikansko zlato kravo, na drugi pa trezno razmišljajoči, ki se zavedajo, kolikšen pomen za razvoj (in, priznajmo, tudi debilizacijo) človeštva ima prosto digitalno selo. Zaenkrat so uspešnejši slednji, saj sta se čezluški senat in kongres dogovorila o sedemletnem podaljšanju zakona o prepovedi obdavčitve interneta. Ta je bil sprejet leta 1998 in je takrat spodrezal nastajajoče sheme za obdavčitev e-pošte, prenešenih podatkov in podobne brihtne pohlepnosti. Da ne bo pomote – spletne trgovine redno odvajajo svoj delež prašičevcu, tako kot vsaka kataloška štacuna. Odločitev politikov so pozdravili tako uporabniki kot spletni giganti in ponudniki dostopa. A nad vsem skupaj še vedno visi teman oblak, saj se zakonodajni telesi vnovič nista odločili za časovno neomejeno veljavo zakona. Tako nam bo leta 2014 znova pretila nevarnost, da splet postane mastno plačljiv.

The Pirate Bay je dobil domeno IFPI.com

Komur ni na prvi prečit dano uzreti veličine naslova, naj povemo, da je The Pirate Bay največji katalog piratskih torrentov, najbolj obiskan piratski sajt in največji kol v riti ameriških avtorskih organizacij, IFPI pa stoji za International Federation of the Phonographic Industry in predstavlja krovno telo svetovne glasbene industrije. Po nesrečnem naključju je sistem za obnovo domen nekaj zajebal in IFPIjevci so sedaj dosegljivi s pripono .org, dočim je na IFPI.com poslej International Federation of Pirate Interests. Gottfrid Svartholm, vikingški upravitelj Piratskega zaliva, odlično meša drek, njegov portal, ki se kljub lanski raciji še vedno skriva za švedskimi svobodnjaškimi avtorskimi zakoni, pa ima zaradi razvpitosti bogato oglaševalsko žetev. Naj slovenski komuni ..., ahem, gusarji zdaj nabavijo domeno od APZja, ki je itak potonilo kot od termitov nažrta barkača, in ustanovijo Aktivno piratsko zadrugo :).

Konec bitke med Microsoftom in EU

Pravne udarce med največjim med velikimi in Evropsko komisijo smo s kokicami in kokto v rokah spremljali že dobra tri leta. Nazadnje smo o epski pravdi poročali prejšnji mesec (še prej pa zelo konkretno v 160. številki), ko je vrhovno sodišče zavrnilo Microsoftovo pritožbo in podjetju naložilo plačilo skoraj pol milijarde evrov kazni. Niti slučajno si nismo mislili, da bo to zlomilo hrbtenico gigantove pregovorno nindžaste čete pravnikov. A vendarle se je zgodilo prav to. Komaj mesec za sodbo je evropska komisarka Neelie Kroes naznanila, da je s šefetom Ballmerjem dosegla sporazum in da se bo Microsoft pokoril zahtevam Unije. Softveraš bo ne le plačal kazni in večjega dela sodnih stroškov, marveč bo temeljito spremenil svoj način poslovanja. Za začetek bo Okna odprl vsem zainteresiranim podjetjem. Podatki o interoperabilnosti, ki omogočajo izdelavo združljivih programov, bodo postali na voljo komurkoli za enkratno ceno deset tisoč evrov. Microsoft je doslej računal neprimerno več, povrhu pa je sam izbiral, katerim projektom bo odobril vstop v svoj sistem. Močno cenejša bo tudi globalna licenca za patente, ki se bo s 5,95 odstotkov dobička znižala na vsega 0,4 %. Namen EU je jasen – omiliti Microsoftov monopolni položaj in spodbuditi konkurenco v okolju Windows, ki je de facto standard. Velikanovi dobički zaradi sprememb najverjetneje ne bodo bistveno trpeli, je pa vse skupaj velik udarec za ponos, saj se podjetje ne bo več moglo obnašati kot samovoljen šerif. S tem je EU verjetno iztožarila konkretne temelje za razvoj odprtokodnega oknaškega softvera. Za uporabnike, je to samo dobro.

AMD in Intel rekordno ...

... le da prvi v negativnem, drugi pa pozitivnem smislu. Procesorski trg očigledno ni dovolj velik za oba proizvajalca in kjer se prvi že tretje četrtletje zapored ubada z resnimi izgubami, veliki modri leti na krilih uspeha core 2 duov. AMD je naznanil, da so v tretjem fiskalnem obdobju prodali za 1,6 milijarde tranzistorskih tortic, kar ni bilo dovolj niti za pokritje tekočih stroškov. Črno-zeleni še vedno odplačujejo prevzem ATIja in so zabeležili za skoraj 400 dolarskih milijonov izgube. To je nekoliko manj kot v prejšnjih dveh četrtletjih, predvsem na račun zdrave prodaje zadnje generacije radeonov. Boljši časi se jim menda obetajo še pred koncem leta, ko bodo pričeli kapljati 65-nanometrski procesorji nove generacije.
Intel se po drugi strani veselo hahlja, saj jim ne bi moglo iti bolje. Druščina iz Santa Clare je v istem obdobju pridelala za krepkih deset milijard dolarjev, od katerih so jih skoraj celi dve vpisali pod čisti dobiček. V primerjavi z lani to predstavlja kar 64-odstotno povečanje, v največji meri vsled uspešnih brzcev z jedri core 2. Nezanemarljiv delež sta prispevala tudi posla z veznimi čipovji in pomnilniškimi celicami flash. Po mnenju analitikov se bo Intelova pot navzgor le nadaljevala. V sledečem finančnem obdobju naj bi še povečali prodajo in dobičke, k čemur bodo največ prispevali 12. novembra predstavljeni procesorji penryn.



Slika je simbolična, a kako dolgo še? Ob takih finančnih razlikah zna Intel nekoč res popapati AMD.

Nova poličnost xboxa 360

Ker se paket core (to je xbox 360 brez trdega diska) prodaja relativno slabo, si je Microsoft zamislil njega frišen verzion. Imenuje se arcade in stane 289 evrov, v njem pa dobiš belega ukrivljenca z vrati HDMI in brez trdega diska, brezžičen joypad, 256 MB pomnilniško kartico in pet špilčičev s servisa Xbox Live Arcade (Boom Boom Rocket, Uno, Pac-Man Championship Edition, Luxor 2, Feeding Frenzy). Glede na to, da trdi disk koristno uporablja le Halo 3, kupčija za nekoga, ki ne bo dolpobiral robe z Xbox Liva, ni slaba. Res pa je, da nikoli ne veš, kdaj te zamika kak Puzzle Quest in si kupiš Halo 3. No, še vedno lahko disk dokupiš, čeprav je drag. Microsoft je prav tako oznanil novo promocijo pogona HD DVD za xbox 360. Če boš do konca januarja kupil dotično sukalo, boš zraven njega zastonj dobil pet HD-filmov s seznama Serenity, Chronicles of Riddick, World Trade Center, Hulk, Children of Men, The Prestige, The Fast and the Furious: Tokyo Drift, Troy, Full Metal Jacket, Corpse Bride, Swordfish, Black Rain in Dreamgirls. Super, le en hec je za nas, slovenske ubožce: prejmeš jih po pošti, ko pošlješ kupon, in močno sumimo, da se bo MS na pošiljanje v Slovenijo požvižgal.



Igr(ic)e na Livu so na videz bedne, ampak dosti jih je boljših od AAA-naslovov!

Štiriterabajtne enote

Razgledanejši čitavci veste, da je letošnjo Nobelovo nagrado za fiziko pobasala iznajdba, ki je močno povezana z računalništvom. Albert Fert in Peter Grünberg sta magnetorezistanco (s tujko giant magnetoresistance ali GMR) odkrila leta 1970, na njej pa temelji ves napredek trdih diskov. Brez njune pogruntavščine bi bili današnji pogoni precej manj prostorni, digitalni predvajalniki pa neprimerno manj zmogljivi. Kot se je slikovito izrazil profesor Ben Murdin s surreyške univerze, je diskovna glava s tehnologijo GMR slična reaktivcu, ki s hitrostjo 30.000 kilometrov na sekundo leti en meter nad tlemi in brez izjeme zaznava vsako bilko ter kamenček na površju. Toda GMR se še zdaleč ni izpel. Hitachi je najavil, da so z njegovo pomočjo naredili vnovičen preboj na področju bralno-pisalnih glav in izdelali enoto, ki je velika vsega 30 do 50 nanometrov (približno 2000-krat manj kot debelina človeškega lasu). Okrog nje nameravajo do leta 2009 sproducirati trde diske klasične velikosti, ki bodo hranili 4 terabajte podatkov in prenosniške modele kapacitete enega TB. Do 2011, ko bo tehnologija navedoma dozorela, načrtujejo proizvodnjo celega kupa tovrstnih pogonov, vključno z večstomegabajtnimi modeli za prenosne napravice. Povišana prostornost diskov bo hkrati botrovala tišjemu delovanju in, na naše veliko veselje, poskočnejšim prenosom. Konkurenca jim bo nedvomno kmalu sledila.

To je APPLE!!!

Ko se je leta 1984 na Superbowlu zavrtela reklama z medvrstičnim napadom macintosha na IBM PC, si Steve Jobs verjetno ni mislil, da bo do zmage nad velikim modrim prečil tako razburkano morje. Čeprav so danes maci še vedno daleč pred večinskim deležem, je Apple pred mesecem prvič v zgodovini presegel borzno vrednost IBMa – kolosa, ki so ga skozi osemdeseta tako goreče oblegali, da jim je nek mali Microsoft naravnost pred nosovi spizdil tričetrt računalniškega trga (beri anale pod idjem 1360 na stranki). V zadnjem četrtletju je Kalifornijcem šlo narnavnost odlično: ipodov so v treh mesecih prodali deset milijonov (17 % rast) in računal dva milijona (kar 34% več od lani ta čas). K temu dodajte milijon in pol do danes prodanih iphonov – šestino teh naj bi bilo kupljenih z grdim grdim odklepom v mislih, saj za toliko manjka naročnikov v AT&Tjevih knjigah – ter pravkar splovljeno novo verzijo operacijskega sistema. Prehit IBMa ob vsem tem ni več znanstvena fantastika.



Cover Flow v akciji. Ker se slike generirajo po potrebi, je delovanje ves čas tekoče. Do prave datoteke najprej odletimo glede na ime, nakar se prikaže še predogled.



3D Dock marsikomu ni všeč (lahko bi vsaj imel značilne zaobljene robove), a to nadoknadijo uporabni Stacks.

Špartansko kruljenje v naslovu gre na račun tristo novosti, ki so 26. oktobra dospele s svežim Mac OS Xom. Kljub številki 10.5 ne gre za malenkosti, saj sta od Tigra (10.4) pretekli dve leti razvoja plus polletna zamuda na račun internega ubadanja z mobidikom. Začetka prodaje žal ni pospremilo Jobsovo sprehajanje po odru, tako da so šušljanja o konkretni posodobitvi macbooka zaenkrat še v zraku (zdaj so malenkost dvignili le hitrost vodila in grafični čip). Kljub temu se vikend zatem ni odvil nič manj spektakularno, saj so do kupcev spravili čez dva milijona kopij, prvi opisovalci pa so navdušeni nad izboljšavami, spisanimi z uporabnikom v mislih. Ker test operacijskega sistema ni nekaj, kar bi napisali po nekaj dneh uporabe, smo sfrustriranemu Retru, preklinjajočim nad Visto, prepovedali PC in mu v naročje zadegali macbooka, da končno opravi preklop ter ob tem spiše preživetveni vedež s konkretno oceno alternative okenskemu vsakdanjiku. Do tedaj pa naj rabi hiter pregled najpomembnejših postavk iz tristotice.

Spaces ali po domače menjavanje med več namizji (dobro poznano Linuxašem, a izumljeno, tako kot sam grafični vmesnik nasploh, že znotraj legendarnega Xeroxa, kjer so stvari rekli Rooms) je baje hudo uporabno in je končno dobilo nemoteč vmesnik. Time Machine, avtomatsko izdelovanje urnih, dnevnih in mesečnih kopij, samodejno skrbi za sicer dolgočasno opravilo, da o opaznosti zaradi 3D vmesnika, ki izgubljanje datotek naredi skorajda zabavno, ne razpredamo. Iskalnik po datotečnem sistemu so opremili z itunovskim Cover Flowom, gladko animiranim slikovnim pogledom vsebine map, pri čemer Quick Look s stiskom preslednice hitrostno prikaže vsebino brez poganjanja privzetega programa. Da obe pridobitvi za hitrejše rokovanje delujeta v kombinaciji s Časovnim strojem in skozi omrežno funkcijo Back to My Mac celo na oddaljenih računalih, ni nenavadno. Spotlight, hitri iskalnik po indeksiranih datotekah, zna zdaj operirati z logičnimi izrazi (and, or, not, >, <) in službuje celo kot spodoben kalkulator po Googlovem vzoru. Otrokom lahko omejimo dnevno rabo računala, onemogočimo nočne raide v WoWu ter nage tete na internetu, jim gledamo pod prste z drugega maca in beležimo njihovo početje. Izboljšani so takisto pridodani programi, najobčutneje sporočilnik iChat, ki zdaj videokonferenčno omogoča prikaz prezentacije, slik ali celo filma, seveda poleg naše glave, ki navdušeno komentira prikazano. Novosti vsebujejo Mail, Safari (izdelava Web Clipa, kjer predmet za Dashboard ustvarimo iz dela poljubne spletne strani), zagonsko vrstico Dock (nov 3D videz, skladi kopice datotek), DVD-predvajalnik, koledar iCal in še kup neblestečih, a pomembnih novosti za geeke in razvijalce. Ker je Retro aktiven programer, v testu ne bodo ostale spregledane.

Če maca že imate, čim prej stopite do sadne stojnice po nadgradnjo, ki velja 130 evrov (12 za tiste, ki ste računalnik kupili v oktobru). Vsi ostali pa počakajte na opis jabočnega vsakdanjika v januarju.



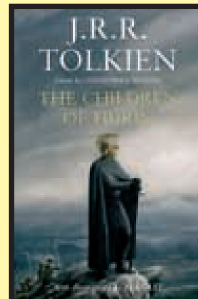
Time Machine zapolnjuje disk najprej z urnimi različicami, nakar jih skrči v dnevne in končno tedenske.

Disk za 20.000 dolarjev

Če vam gre počasnost trdih diskov na falus in ste pravkar podedovali nesramno vsoto denarja, pozornost obrnite na izdelke podjetja Fusion-io. Doslej neznana manufakturica je najavila pogone, izdelane okoli pomnilnika flash, ki (vsaj na papirju) podrejo sleherni rekord. Z začetkom 2008 nameravajo predstaviti model SSD s kapaciteto 640 GB, ob čemer trenutno aktualni tekmeci z 32 in 64 GB izpadejo smešno. Sočasno naj bi bile na voljo izpeljanke s prostornino 320, 160 in 80 gigazlogov. Vse verzije ioDATA, kot je pogruntavščini ime, se na pogled precej razlikujejo od preostanka nemagnetnih diskov. Celice niso zapakirane v 3,5-palčno ohišje, temveč so nalotane na razširitveno kartico z vmesnikom PCIe X4. To jim navedoma omogoča rekordne hitrosti – Fusion-io trdi, da zmore kraljevski model pisati s 600 MB/s in brati z 800 MB/s. Startrekovske specifikacije kakopak stanejo. 64-gigabajtnež naj bi ob izidu koštal okoli 19.000 dolarjev, kar je cena poštenega avtomobila. Vse za hitrost, mar ne?

Hurinova otroka v slovenščini

Prebir Tolkienove zadnje knjige Hurinova otroka (The Children of Hurin), ki jo je iz piščeve zapuščine stkal njegov sin, je bil doslej odvisen od tega, ali si brez divjega brskanja po slovarjih razumel pasaže, kot je tale: *Then Turin took up a drinking-vessel and cast it in Saeros' face, and he fell backwards in great hurt; and Turin drew his sword and would have run at him, but Mablung restrained him. Then Saeros spoke: "How long shall we harbour this woowoose?" But Turin released himself from Mablung with a shrug and left the hall without a word.* Zdaj je Mladinska knjiga poskrbela za tiste, ki bi se radi znova vrnili v Srednji svet, a niso domači v še bolj starinski angleščini od one iz Lord of the Rings, saj je izdala prevod Branka Gradišnika. Kljub prevajalčevemu trudu je treba reči, da občutek ni enak, saj izvirnik deluje bogateje, mogočneje in impresivneje. Primerjajte gornji del s slovenskim, ki pravi: *Tedaj je Turin vzel kupo in jo vrgel Saerosu v obraz, da je padel vznak in se hudo poškodoval; Turin pa je izdrl meč in bi se bil pognal nadenj, a ga je Mablung zadržal. Saeros je potem rekel: "Kako dolgo bomo še nudili zavetje temu goščarju?" A Turin se je s skomigom iztrgal Mablungu in brez besede zapustil dvorano.* Ne, ni ravno Beowulf. A temu navzlic je prevod soliden, odlično fantazijsko-dramsko delo, ki zamori še tako veselega rovtarja in prikaže, kakšen amater je Sauron v primerjavi z Morhothom, pa je z njim naposled kupljivo v podalpščini. Bukva trde vezave stane 25 evrov (morda jo dobite v naši tomesečni nagradni igri?), recenzijo izvirnika najdete v Jokerju 166 ali na stranki pod id-številko 3845. In ne, Brankec ni bil navihan, tako da Turin in Nienor nista postala Kekec ter Mojca.



Cenejši (in oskubljen) PS3

Če jamrate, da je PS3 drag, se veselite, kajti tu je model za 400 EUR. Hec je le, da ima ta 40 GB diska in da mu manjkajo združljivost s PS1 ter 2, dvoje USB-vrat in bralnik kartic. Tako se bolj splača 60 GB z dvema igrama in joypadoma, ki stane 500 EUR, če še imajo ta paket.

V paradižno mesto

Še malo in Sneti se bo vrnil na rockovski oder, uničujoč marshalle, demolirajoč bobniče in parajoč krinoline starih mam z na prvi pogled ridikuloznimi plastičnimi kitaricami. Karte za dogodek so že na voljo pri vseh večjih trgovcih s slušnimi aparati.
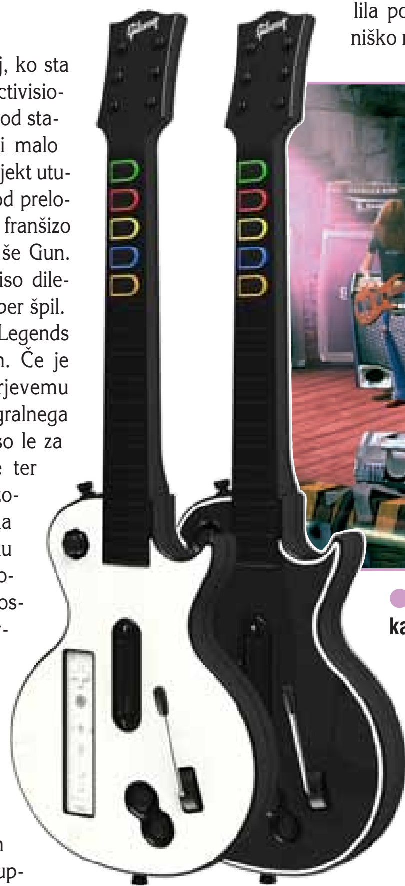
Dve leti tega, ko sta si Guitar Hero 1 in 2 v farbovitem magazinu družno priborila naslov najboljše igre – za katerega bi v manjših afriških državah klali ter rezali vratove, čeprav samo piščancem – sta bila to izvirna špila z edinstvenim kitarskim igratorjem. Na njunem uspehu je junaško dvignil glavo ves že rahlo pozabljeni muzikalični žanr, ki se s plesavščinami v slogu Dance Dance Revolution in arkadami tipa Amplitude ni nikoli zares prebil iz niše, ter iznenada stotisočem omogočil, da so izživeli svojo najglobljo fantazijo: postati zvezda rocka.

Oba špila še vedno rulata, zlasti dvojka na xboxu 360. Toda čas je za novo generacijo, saj se bosta čislani starini kmalu spopadli z naslednikom, Guitar Herom 3: Legends of Rock, za nameček pa še z Rock Bandom. Bo to epski obračun tipa Steve Vai proti Jou Satrianiju, Jimi Hendrix proti Jimmyju Pagu oziroma Kirk Hammett proti Zakku Wyldu? Ali pa bomo deležni uspavanke, kot bi se pomerila Santanov Karlo in Knopflerjev Marko (nič proti njima, oba sekata, ampak we're about to RAWK, man!!!)?

Bolj prvo, stari. Bolj prvo.

Guitar Hero 3

Da GH3 bo, je bilo jasno takoj, ko sta enica in dvojka postali hita. Activisionovega poslovnega načrta odhod starega razvijalca Harmonixa niti malo ni zmedel – sredi akorda so projekt uturili Neversoftu, četudi se le-ti od preloma tisočletja ukvarjajo samo s franšizo Tony Hawk (okej, naredili so še Gun. Picajzli.). Modeli pa seveda niso diletanti in vedo, kako narediti dober špil. Po eni strani je Guitar Hero 3: Legends of Rock zato jadrno obetaven. Če je verjeti mojemu in Aggressorjevemu občutku po preizkušanju, se igralnega sistema niso dotikali, morda so le za nianso nastavili hammer-one ter pull-offe. Se pravi, da bomo zopet pritiskali barvne gumbe na vratu plastične kitarice v skladu z oznakami na ekranu, pravočasno brenkali in napravo postavljali pokonci za yeah-baby-check-out-my-hair star power. Namesto spreminjanja zmagovitega recepta so se tako raje lotili poliranja grafike, ki bo spet sestojila iz z muziko bolj ali manj usklajenega slemanja raznih pokvek, ter dodajanja načinov in dobrot. Podnaslov igre tako upravičujejo šefovske bitke s kitarskimi velikani, med katerimi gre izpostaviti Breta Michaelsa (Poison), Toma Morella (Rage Against the Machine) in Slasha (Ansambel bratov Avsenik), dočim bo velik poudarek na večigralstvu. Starim modusom se bosta pridružila sodelovalni v zaporedju šestih do osmih komadov, pri čemer bo eden igral prvo kitaro, drugi pa ritemsko ali bas, ter bojevalni način. Battle mode bo predrugačen glede na faceoff iz GH2, saj si bodeta igralca z uspešnim sviranjem metala polena pod noge. Med drugim bosta drug drugemu trgala strune, pri čemer bo moral napadeni brzinsko drezati knofe, da jih bo popravil, si meglila pogled na note in si kradla zvezdniško moč. Vse to naj bi bilo na voljo tudi na liniji, razen če si ubožec s playstationom 2, ki bo spletno umrt. Prav tako bo moč z neta kupovati nove komade; kako bo s tem na PCju, ni jasno, saj nima centraliziranega servisa, kakor to ob izidu ne bo mogoče na wiiju. Bo pa žmohten že osnovni nabor. Špil naj bi vseboval nad sedemdeset komadov, od tega kako polovico priredb, polovico pa izvirnih posnetkov. Na kar sekaško usmerjenem soundtracku bomo našli Metallico (One), Sex Pistols (Anarchy in the UK), Smashinge (Cherub Rock), Pearl Jam (Even Flow), bundesliga Škorpijone (Rock You Like a Hurricane), ZZ Top (La Grange), klasične Gunse (Welcome to the Jungle), In Flames (Take This Life), Stonese (Paint It Black), Maidne (The Number of the Beast), Slipknot (Before I Forget) in Beastie Boys (Sabotage). Po izidu bodo začeli tržiti še uraden CD z določenimi komadi iz špila, ki bo vseboval kodo za dolpoteg treh ekstra komadov z Xbox Liva. Kakor gredo te reči, bodo dotične itak kmalu na voljo posebej.



Gibsonov les paul za Guitar Hero 3 ima mehkejše gumbe in 'trzalico'. Nadvse prijetna igračka.



Slog predstavitve kljub menjavi razvijalca ostaja enak, torej zapretiravan in risankast, le da v višji ločljivosti. Tokrat boste lahko GH prvič izkusili lastniki računal!

Ni treba dvakrat reči, da bo paketič spremljala nova kitara. Xbox 360, PS3, wii in predvidoma PC bodo dobili pomanjšan posnetek Gibsonovega modela les paul, dočim bo PS2 deležen enako zdruznjene Kramerjeve pacerke. Kitara za wii bo edinstvena po tem, da bo imela odprtino za flašo piva, khm, za wiijev daljinec, ki bo zaznaval gibanje, tresel in oddajal zvoke. Vse bodo brezžične, moč jim bo sneti vrat (to je drugače kravatarska fora, saj bodo lahko škatle tako manjše in jih bodo več stlačili v police ter na tovornjake) in jim zamenjati prednjo ploščo, ki naj bi jih bilo na prodaj cel kup. Med preizkušanjem les paulovke za

XB360 sva z Aggrom zapazila povečano mehkobo gumbov in brenkala, kar se nama je zdelo zelo kul za hitrejše prehode, enako cenen pas ter veliko udobnost napravice. Morda tudi zaradi večje teže na rovaš brezžičnosti, ki zahteva dodaten hardver in dve bateriji. Drugače bosta z GH3 združljivi tudi stari kitari iz enice ter dvojke.

Luštno, torej, in težko, da bo opis prihodnji mesec negativen. Vendar je težava Guitar Hera 3 drugje: zaletel se bo v projekt, ki resnično predstavlja naslednjo generacijo brenkalščin in za katerim stojijo prav izvirni ustvarjalci serije GH. V Rock Band.

Guitar Hero 3 izide 23. novembra za PC, xbox 360, PS3, PS2 in wii. Rok mi bejbi, nije važno šta je, rok mi bejbi, samo neka traje ... Ups, napačen oder.

Rock Band

Jep, Rockovska skupina (bljeh) je dete grupe Harmonix in predstavlja nov klin v evoluciji glasbenih iger, kot ga razumejo pri tej grupi. Da se na zadeve spoznajo, jim lahko verjamemo, saj že dvanajst let ne počnejo drugega, kot da študirajo razmerja med notami ter igratorji. Sem je bila usmerjena že njihova prva igra, The Axe iz leta 1995, ki je na peceju omogočala inštrumentalne solaže z drkanjem joysticka. Leta kasneje so doživeli soliden preboj s Frequency in Amplitude, toda pravi uspeh je prišel šele z Guitar Herom. Tega so jim veliki založniki po vrsti zavračali in z njim je bil pripravljen tvegati šele mali izdajatelj RedOctane, ki je kasneje dodobra žel, kar je bil posejal.

No, skrbi so zdaj preteklost, saj je Harmonix spoštovano, uveljavljeno ime, ki lahko po mili volji izbira, kaj bodo storili. In namesto da bi spali na lovorikah ter storili Guitar Hero 3, so v želji, da zvrst godbovščin dvignejo na naslednjo raven, spakirali kufre ter odšli k MTV Worldwide. Že to je impresivno, kako velik projekt je Rock Band, pa postane jasno, ko izvemo, da ima distribucijo čez Electronic Arts in da so neposredno vpletene orjaške muzikalične založbe Warner Music Group, Sony BMG, EMI Music, Hollywood Records ter Universal Music Group. Te obvladujejo znaten del trga s popularno glasbo in imajo v štalcah kup znanih imen, vključno z Beatli. Ni naključje, da se je avtobus z Rock Bandom, ki je križaril po Ameriki, pravočasno ustavil na podelitvi čezlužnih MTVjevih nagrad. Ko so vanj stopili Gym Class Heroes, niso hoteli ven niti, ko so dobili priznanje za najboljše novince!

Močno zaledje je ključnega pomena za smele načrte, ki jih imajo Harmonix. Spletna vsebina za XB360 in PS3 naj bi ne zajela le posameznih komadov kot pri Guitar Heru 2 za xbox 360 in pri GH3, temveč cele albume in best-of izbore določenih izvajalcev. Prvi naj bi bili The Who z albumom Who's Next, sledili naj bi Nirvana z Nevermind in Metallica ter Grateful Dead s svojima kompilacijama. Ni še jasno, koliko od tega bo izvirnih posnetkov in koliko priredb, ampak glede na založniško slavo bi bilo pretirana količina drugih sramotna. Harmonix trdijo, da bo frišna vsebina za dolpoteg (DLC, downloadable content) na voljo vsak teden in da bo obsegala znano glasbo z vseh vetrov, od metala in klasičnega rocka do alternativnega žaganja ter južnjaškega brenkanja, za nameček pa še številne neodvisne bende. V Evropi kanijo izbiro prilagoditi posameznim trgom, tako da bodo Nemci in Italijani dobivali sebi znane reči. Bržda bo tedaj v redu, če boš vpisan z britanskim računom, sicer se zna zgoditi, da se ne boš rešil Toten Hosen, Erosa in Uda Juergensa, hi hi.



Sam način igranja v Rock Bandu bo enak Guitar Heru, kar ni čudno, saj so avtorji isti. Vendar naj bi bil občutek pravega žaganja tokrat pristen do obisti, saj naj bi Harmonix najbolje doslej razpostavili množilnike in nagrade.

Vsa ta okoliška norija pa ne more skriti silovitega srca, ki bo poganjalo igro. Rock Band se je namreč namenil razširiti koncept solističnega kitariziranja oziroma godbe v paru, saj eni ali dvema kitarama dodaja bobne ter mikrofon. Po zaslonu bodo namesto enega ali dveh trakov tekli kar štirje: trije vzporedni, ki bodo simbolizirali solo kitaro, bas in bobne, ter gornji, ki bo predstavljal petje. Če ste se pridušali, zakaj nekdo ne poveže Guitar Hera in Singstarja – evo, to je to, le da bodo dodana treskala. Kitara bo delovala na enak način kot v GH, vendar bo šlo za kakopak brezžično, dokaj veliko repliko spoštovanega Fenderjevega modela stratocaster. Petim gumbom na gornjem delu vratu se bo pridružilo prav toliko knofov na njegovi bazi, namenjenih besnim solažam (lahko tudi z vsemi desetimi prsti na vratu – skrij se, Malmsteen!). Vdelan bo še petstopenjski preklopnik za efekte. Mikrofon bo črn, težak, pokrit s kovinsko mrežico in bo v nekaterih komadih rabil kot tamburin ali zvonec. Z njim je povezana tehnologija prepoznavanja govora, ki naj bi ne razločevala le višine petja, marveč foneme. Po domače rečeno, dretje "lalalaaa aarrghh" ne bo prineslo toliko točk kot lepo izgovorjena angleščina. Najbolj slastno pa kani biti tolkalo. Gizmo s štirimi površinami za udrihanje naj bi bil dovolj trden za orenk pravomoško kaznovanje, kakor ga velijo žganja Keitha Moona. Pridodani bosta licencirani paličici in pedal, ki ga bo moč postaviti kamorkoli. O kakovosti se že pridušajo poklicni bobnarji, ki so v demo verziji nastavili Rock Band na expert in na temelju lastnega znanja pwnali nasprotnike. To priča o trdni glasbeni podlagi igre in Harmonixa na splošno. Za kompleten paket kanijo čez Lužo računati 169 dolarjev, se pravi okrog 140 evrov, ko bo prišel k nam, pa naj bi že bili na voljo tudi posamezni inštrumenti.

V navezi z ostalimi dobrotami, kot so spreminjanje lika (oblačila, frizure, tatuji), dodelana kariera z opravljanjem naborov nalog in ukvarjanjem s fani, nalinijske bitke, co-op in zažigaška track lista (Are You Gonna be my Girl – The Jet, Black Hole Sun – Soundgarden, Dani California – Peppersi, In Bloom – Nirvana, Wanted Dead or Alive – Bon Jovi, Highway Star – Deep Purple, Gimme Shelter – Stonesi, Orange Crush – R.E.M., Enter madafakin Sandman – Metallica), je Rock Band dejansko videti kot tisto, kar bo muzikaličnim igram vdihnilo novega glamurja in jih poslalo žagat naravnost na stadione. Obljubljena količina petinštiridesetih komadov je v primerjavi z GH3 sicer nekam majhna in videti je, da založbe služijo na obeh koncih, saj se Paranoid, Cherub Rock in Sabotage ponovijo v obeh izdelkih, da o bendih ne govorim. Nekaj več izvirnosti in ambicioznosti ne bi škodilo na obeh koncih – kje so Pantera, U2, Def Leppard, Motley Crue, Oasis, Led Zeppelin, Clapton, Judas Priest, Manowar, Rammstein, Linkin Park, Therion, Limp Bizkit, Whitesnake, Godsmack, AC/DC? Prav tako me skrbi, da bo zvrst pretirano osredotočena na rock ter metal in da ne bo niti povohala širokega kitarskega opusa, ki ga prinašajo blues, country, klasika. Ampak če kanimo priti do tja, magari šele z ulivanjem novih plastičnih kitaric, je treba narediti naslednji korak. In Rock Band je gotovo videti kot to.

Rock Band prihaja na xbox 360, playstation 3 in playstation 2. V Ameriki ga bodo ugledali v drugi polovici novembra (360, PS3) in začetkom decembra (PS2), v Evropi pa ga dobimo šele v prvem četrtletju 2008.



Bobnar je poleg basista najbolj neviden del skupine. A ukinite tolkalno podlago in videli boste, kaj pomeni trden temelj!

Stratocasterica se zdi kot naravna izbira za Rock Band. Pet gumbov na spodnjem delu vratu pa obljublja nore desetprstne solaže.

Plačilni prijatelj

Quattro se razveseli novice, da lahko Slovenci končno prejmemo denar s svojega računa PayPal. A ko vidi pogoje, se mu malo pobesi nos.

Paypal je eden najbolj priljubljenih načinov internetnega poslovanja med fizičnimi osebami. Dolgo časa je bil dostopen le čezlužnim izbrancem, nakar so storitve počasi jeli ponujati še v drugih državah. Najprej v starih članicah Evropske unije in kasneje po vsem svetu, tudi Slovencem. Spočetka je bil PayPal ljudem pod Alpami uporaben le za plačila, od sredine oktobra pa lahko slovenski uporabniki denar na svoj račun končno prejemamo.

Prodaja na Ebayu in Paypal? Nič lažjega, potrebna sta le ena kljukica in vpis elektronske pošte.

Paypal se ima za nesluten uspeh zahvaliti predvsem spletni dražbeni strani Ebay oziroma neumnosti, ki so jo zagrešili direktorji tega bolšjaka. Ime Paypal se namreč pojavi leta 2000, ko sta se združili podjetji X.Com in Confinity s skupno idejo – ljudem ponujati enostaven način pošiljanja denarja drug drugemu. Podobna podjetja so sicer obstajala že prej, zlasti ker so banke tiste čase v svet internetnega bančništva stopale dokaj sramežljivo. Eno bolj priljubljenih podjetij za mešetarjenje z denarjem je bil Billpoint in Ebay ga je leta 1999 kupil za lastne potrebe. Nakar so se domislili genialnosti: Billpoint, ki je prej skrbel za vse mogoče transakcije, so preimenovali v Ebay Payments in mu odstranili vse dodatne funkcije, tako da se ga je dalo uporabiti samo za plačevanje dražb. Ljudem je to šlo v nos, zato so novo plačilno opcijo, Paypal, pograbili z obema rokama. V samo nekaj mesecih je število prodajalcev, ki so ponujali plačevanje s Paypalom, za štirikrat presegalo Ebayev uradni cekinski sistem, vse več pa je bilo takih, ki so ga navajali kot edino možnost. Zakaj ne, saj je omogočal plačilo s kreditno kartico, kar je med fizičnimi osebami drugače nemogoče, poleg tega pa si ga lahko uporabil tudi za druga plačila. Vse, kar si moral vedeti, je bila prejemnikova elektronska pošta.

No, spletni bolšjak ni stal križem rok in je leta 2002 Paypal preprosto kupil, zanj pa odštel milijardo in pol dolarjev. Napake, ki so jo napravili z Billpointom, niso ponovili in so servisu pustili samostojnost. Ta pa v končni fazi vključuje širitev na nove trge.

Paypal v Sloveniji

Pri nas lahko Paypalove storitve uradno uporabljamo od leta 2005, ko so nam omogočili plačevanje s kreditno kartico. Vsi tisti, ki so pred dvema letoma že sanjali, kako bodo na spletni strani fehtarili za donacije ali prodajali izdelke ter storitve na globalni ravni, so bili razočarani. A strinjali smo se, da je bolje nekaj kot nič. Denar smo lahko od tedaj do letošnjega oktobra sicer že prejemali, a je obležal na prehodnem računu in smo ga mogli uporabljati samo za plačilo naprej. Zdaj pa se je spremenilo tudi to, saj lahko zbrane denarce končno dobimo na svoj bančni račun.

Seveda pa ne gre brez zapletov. Do denarja se boste namreč dokopali le, če si lastite viso. Tisto pravo, kreditno, ne electrona ali kake druge debetne kartice. In še tu velja preveriti, ali je vaša visa veljavna v tujini. Pri tem ne igra vloge, ali vam jo je izdala Abanka, NLB ali Activa, ker je procesni center v Sloveniji za vse enak. Velja omeniti, da Paypal zaračuna dva evra za vsak prenos na kartico, dnevno pa si lahko nakažete največ 500 EUR. Izplačilo boste videli na mesečnem obračunu kreditne kartice, kjer vam bo štel v dobroimetje. Prijazna gospa na Abanki mi je zagotovila, da se denar prenese na transakcijski račun, če ste s kreditno kartico v tistem mesecu zapravili manj, kot ste si denarja nakazali. Prenosa neposredno na račun (ki je za ameriške uporabnike zastonj) nam še ne dovolijo, prav tako ne nakazila na v Sloveniji najbolj razširjeni mastercard.

Zadeva v praksi

Razen redkih izjem slovenski uporabniki na Paypalu nismo delali drugega kot poravnavali račune s kreditno. Zato je smiselno, da povemo nekaj stvari, ki se tičejo prejemanja denarja. Če bi radi prodali kako reč na Ebayu, vas skozi nastavitve za Paypal vodi čarovnik. Za druge denarne posle pa imate na strani svojega računa nova gumbka. Prvi je Request Money, s katerim po e-pošti pošljete zahtevek za denar ali izdelate preprost račun, drugi pa Merchant Tools. Tam si ustvarite pravo košarico, ki jo dodate na spletno stran, ali izdelate samo gumbek za donacijo. Nedvomno bo ta možnost najbolj priljubljena med blogerji in ponudniki zabavnih strani.

Lepota prejemanja denarja ima še eno temno plat. Kot veste, vam ob plačevanju ne zaračunajo ničesar. Drugače je ob kasiranju. Tu si Paypal vzame provizijo, ki znaša 3,40 odstotka plus 0,35 evra na transakcijo. Ta znesek poravnavate do mesečnega prometa 2500 EUR, nakar začne provizija padati. Ko presežete 100.000 evrov mesečno, znaša le še slaba dva odstotka in obveznih 35 centov. Preden vas rukne kap ob tej kraji, vzemite v zakup, da provizije za bančna nakazila niso nič kaj manjše, v določenih primerih vas bankirji še bolj odrejo. To je pač cena globalne dostopnosti, zato se z njo kar sprijaznite. Ali pa goldinarje zavrnete. Ko se nekdo odloči, da vam bo poslal denar, transakcija namreč ni končana, dokler je ne potrdite ali zavrnete. Ne boste verjeli, koliko sporov je že bilo, ker je prejemnik pomotoma zavrnil denar, zato bodite na to pozorni.

Zadnja pomembna stvar je razširjena raba. Marsikdo se je že spraševal, kaj naj bi to pomenilo in zakaj bi dovolil Paypalu, da mu zaračuna evro in pol. Stvar je preprosta: s tem preverjajo vašo istovetnost in pravilnost vnesenih podatkov. Če ne vklopite razširjene rabe, lahko prejmete samo dve plačili NA LETO. Zatorej jo le vklopite. Postopek je enostaven: na Paypalovi strani kliknite Expanded Use in sledite čarovniku. Na mesečnem izpisku kreditne kartice bo ob postavki Paypal napisana štirimestna koda. Dotično vnesite v obrazec, ki vas bo čakal na strani, in tako zaključite postopek. Brez skrbi, denar vam bodo vrnili, vi pa lahko zdaj sprejemate nakazila brez omejitev.

Slovenijo so torej končno docela vključili v sistem, na katerega prisega toliko spletnih potrošnikov. Brez določenih težav seveda ne gre, tisto, kar slehernika najbolj zanima, pa je, kako na vso stvar gleda državni prašičevec, ki gotovo ne bo pustil, da bi tako lepi denarci tekli mimo njega. Na to vprašanje mi naši bankirji niso želeli odgovoriti, dokler zadeve temeljito ne preučijo. Zato je to tema za drug članek.

Hitri vodnik za vse, ki bi radi digitalno beračili. Pod Merchant Tools izberite Donations in izpolnite obrazec, generirano kodo HTML pa potem samo skopirate na svojo stran. Dej mi jurja!

Glasujemo za i-volitve

Nedavno smo z obkroževanjem cifre izbrali predsednika. Tako glasovanje je pred časom nadomestilo metanje kroglic v škatlo. V pravo škatlo, se razume, saj je bila tista od opozicije prazna in plehnata, tako da je vsa dvorana čula, kdo je kulak ali ta bel. NovinaR zdaj razišče, kako kaže z uvedbo digitalnega načina.

Al' prav se piše e-volitve ali i-volitve? Načeloma je pravilno oboje, je pa drugi pojem ožji in pravzaprav ustreznejši. Govora je namreč o internetnih volitvah, dočim elektronska varianta zajema tudi glasovanje na napravah, podobnih poker avtomatom, ki stojijo na volišču, kot se ga gredo Čezlužniki. Ta metoda je draga, omogoča zlorabe in razen hitrega štetja glasov ne prinaša nobene prednosti. Nas zanima le spletna različica. Dajte nam torej i-volitve.

Če lahko Švicarji že nekaj let referendumizirajo od doma in če je 30.275 Estoncev (3,4 % vseh, ki so volili) letos za nove poslance glasovalo on-line, kdaj bomo lahko še mi? Najprvo je je treba vedeti, da je karkoli povezanega z volitvami vedno in povsod politično vprašanje. Pravila postavljajo izvoljene stranke, katerih glavni cilj je vnovičen mandat. Zato stranke podprejo tisto, kar se jim zdi, da jim bo koristilo. Če bi recimo raziskave pokazale, da internetna generacija, ki se ji na volitve ponavadi sploh ne da, ne podpira oblasti, je logično, da vodilni ne bodo navdušeni nad načinom glasovanja, ki ji je pisan na kožo. In vsaka sprememba načina volitev mora biti v parlamentu potrjena z dvotretjinsko večino. Kaj porečejo v SDS,



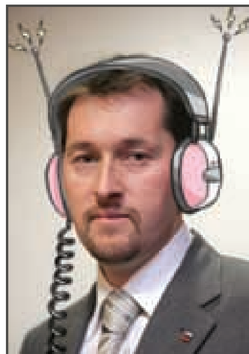
Osebna izkaznica s čipom. Take imajo skoraj vsi Estonci, mogoče jih že naslednje leto dobimo tudi pri nas in na njih digitalne certifikate.

še ne vemo, razen govoric, da notorični prepričevalec-v-svoj-prav Branko Grims že sanja o hekerskih vdorih in kibernetskem kriminalu. Mogoče lahko računamo na to, da jih bo prepričal minister Gregor (Virant), ki je ne povsem naključno član taiste stranke in e-državne dosežke šteje za svoje največje uspehe. Smo pa pridobili nekaj misli drugih mož, ki jih je izbralo ljudstvo. Presenetljivo je bolj proti kot za bivši informacijski minister Pavel Gantar (Zares). »Če že, bi bilo treba resno delati na ideji o i-glasovanju v nedeljo,« na svojo stran vleče Gantar. Predlagatelj Slavko Gaber (samostojni poslanec) ni docela prepričan, ali naj v zadevo gremo, je pa vsaj toliko razumen, da je izjavil naslednje: »Prej ali slej se bodo i-volitve zgodile, to je neizbežno.« Dušan Kumer (Socialni demokrati) zadevo podpira iz vidika udobnosti, vendar ima pomisleke glede varnosti. Slednje in kupčkanje z glasovi bo očitno odločilno, ko bodo poslanci (ki, mimogrede, že nekaj časa elektronsko glasujejo) dorekli, ali naj volimo tudi internetno. Če bi hoteli to izpeljati na volitvah prihodnje leto, se ima ustrezno odločanje v parlamentu zgoditi še letos. Na osnovi doslej slišanega v to rahlo dvomimo.

Tuhtamo, a učinka ni

Dlje od predlogov doslej žal nismo prišli. Prvi zametek spletnih volitev je oblast predstavila leta 2003, v času ministrstva za informacijsko družbo. Zamislili so si, da bi spletno volili ob istem času, kot obkrožamo cifre na papirju. To pomeni v nedeljo od sedmih zjutraj do sedmih zvečer. To je pomembno, saj sta oba nova predloga glede tega drugačna. Ideja izpred štirih let je temeljila na digitalnem volilnem imeniku, torej bazi vseh, ki lahko volijo. Le s hipnim in povsodnim dostopom do tega spiska bi lahko preprečili, da posamezen osebek ne bi volil več kot enkrat. Internet na vseh voliščih bi bil nujnost.

No, stvar ni šla skozi in nadaljnja štiri leta smo vsi skupaj skoraj pozabili na i-volitve. Le največji zanesenjaki so ministra, zdaj tistega za javno upravo, občasno pobarali po napredku. Ni ga bilo do te jeseni, ko smo nazadnje dočakali kar dve zamisli za uvedbo spletnih volitev. Enega so spisali podložniki taistega ministra Gregorja, drugega pa poslanca Gaber in Marko Pavliha. Zakona sta si podobna kot Mujo in Haso, kar ne preseneča, saj sta preplonkana od Estoncev. Glavna sprememba od prej je v tem, da i-glasovanje ne bi teklo v nedeljo, ampak prej, od torka do četrtka. Takrat zdaj volijo tisti, ki vedo, da jim v nedeljo ne bo zneslo ali ki bodo pri ljubici v tujini. Voljenje že med tednom bi pomenilo, da bi v vsi nedeljo dobili novo šanso, če bi se karkoli sesulo. A četudi se ne bi nič sesulo, bi v nedeljo še vedno lahko šli obkrožit cifro in bi to štelo za končen glas. Samo dovolj zgodaj bi morali najaviti tako namero. Še več, v treh dneh i-volitev bi lahko volili poljubnokrat, štel pa bi zadnji oddani glas. Vse tole se sliši malo za lase privlečeno, a ni izmišljeno. Taka sta oba poslancem obelodanjena predloga, najbrž pa s temi varovalkami ciljata na odvzemanje argumentov dvomljivcem. Mogoče bi morali zadevo še domisliti in se manj igračkati z volitvami, ki pač niso klikanje v tri dni ...



Za ministra Gregorja je odločitev jasna, za poslance manj. Kdo bo koga?

Certifikati in ovojnice

Ko bo čas, bomo oddeskali na vstopno volilno stran, kjer se bomo prijavili z digitalnim potrdilom oziroma certifikatom. Kot na primer pri e-bančništvu ali oddaji dohodnine po spletu. Varianta tega je, da nas država razveseli z osebnimi izkaznicami s čipom. Na njih bo že privzeto tak certifikat, nakar si bo treba omisliti bralnik kartic. Glasovanje bo enako kot sodelovanje v internetnih ankicah: klik na omiljenega kandidata, to bo to. Ampak tu uleti tako imenovan sistem dvojnih elektronskih ovojnic. Elektronsko izpolnjena glasovnica bo šla v prvo, šifrirano elektronsko ovojnico. Ta navidezna kuverta bo shranjena v drugi, ki bo digitalno podpisana, na njej bosta ime volivca in časovni žig (time stamp). Slednji je še kako pomemben, saj omogoča, da se upošteva zadnji glas osebka, ki bo i-volil večkrat. Prvi prejemni strežnik bo prvi ovoj odvil, z njega odčital pošiljatelja in preveril digitalni podpis ter volilno pravico. Šifrirano notranjo ovojnico bo posredoval na naslednji strežnik, kjer jo bodo z ustreznimi ključi odšifrirali in dobili glas.

Vse lepo in prav, če ne bi bilo podrobnosti, ki utegne ogroziti glavno predpostavko demokratičnega glasovanja – tajnost. Nihče namreč ne sme vedeti, koga sem obkrožil ali odklikal. A kako je to mogoče, če svoj i-glas odpošljemo z digitalnim certifikatom in je na prvi polovici poti vse prej kot anonimen? Nekje se je treba te informacije samodejno znebiti za vekomaj. Komisija bo morala preveriti vsako vrstico kode volilnega programja, če bo hotela biti gotova, da je prvi strežnik kuverto resnično zavrgel, spustil skozi rezalnik, kompostiral in recikliral. Kaj se zgodi, če ostanejo kaka stranska vrata v takih državnih projektih odprta, smo videli v filmu Mreža.

Kako doseči neprebojen softver, ki mu bo raja zaupala in bo preživel beta testiranja? Strokovnjaka Mišo Alkalaj in Matej Kovačič sta prepričana, da je edina možnost odprta koda. Tako jo bodo lahko sproti preverjali vsi znalci in iskali napake ter slabosti. Kakopak bo moral biti portal jasen in uporabniku prijazen, se pravi boljši od trenutnih dosežkov e-države. Pri običajnih volitvah je goljufanje razpršeno na več tisoč lokacij, dočim je internetne mogoče sesuti na eni točki in to je to.

WCG 2007

Finale World Cyber Games je letos prvič potekal ob udeležbi slovenskih tekmovalcev. Aggressor pogleda, kakšne nečednosti so čez Lužo počeli.



Zaključna slovesnost je postregla z veličastno podelitvijo medalj in precej poudarjeno nacionalno noto. Ko je tajvanski tekmovalec dvignil svojo zastavo, ga je kitajska delegacija skoraj premlatila.

Resno tekmovalno igranje na Slovenskem še vedno spada v rubriko 'saj ni res, pa je', zato je udeležba na trenutno največjem tovrstnem globalnem dogodku, ki se je letos od 4. do 7. oktobra odvijal v Seattlu, toliko večjega pomena. Plačano potovanje v ZDA z bivanjem v luksuznem hotelu je za naše razmere pač megalomanska nagrada (na tem mestu gre še enkrat zahvala podjetju Zeal Production, da je stvar pripeljalo v Slovenijo).

WCG je ogromen projekt in razkorak z našimi provincialnimi predstavami se pokaže takoj, ko se ozremo po prizorišču, fuzbalskem štadionu Qwest Field v Seattlu. Oziroma, natančneje, v zborovalnem centru med *obema* štadionoma, ki je primerljivih dimenzij. Korejci, ki s Samsungom na čelu stojijo za WCG, si želijo dogodek približati olimpijskim igram, zato se je doganjanje 4. oktobra pričelo z otvoritveno ceremonijo, ki je vključevala mimohod zastavonoš nacionalnih ekip. Letos tudi naše v postavi Tadej 'Dl.Deycek' Kralj (FIFA), Filip 'Frequency' Štirn (Need for Speed), Anže 'JoZhA' Polc (Command & Conquer 3) in Tine 'Hurix' Tepeh, ki je v Warcraftu 3 zamenjal zmagovalca Žigo 'Coupa' Pavlina, ki se finala ni mogel udeležiti.



Ob taki količini opreme se kaže zahtevnost organizacije. Letošnji dogodek je minil brez hardverskih motenj.

Sladkani hamburgerji

Vse tekmovalce so posadili v Hiltonov Doubletree s petimi zvezdicami, ki je imel v slogu pravih ameriških hotelov postelje, velike za dva Evropejca (= en Američan), in ustrezno velik bazen. Ob to je šel še bralcem revije znani ameriški zajtrk s sladkanim sladkim pecivom, oblitim s sladkim želejem. Bržda zato, da bi imeli tekmovalci na zalogi dovolj energije. Ob devetih je bilo treba namreč v slabe pol ure avtobusne vožnje oddaljeno prizorišče. “Predstavljajte si eno ameriško igrišče za football, napolnjeno z najboljšimi računalniki, okrog sto xboxi 360 ter polno Samsungove in ostale sponzorske opreme,” pravi Tine. Nič čudnega, vzporedno je moralo namreč potekati tekmovanje v dvanajstih igrah z okoli sedemsto tekmovalci iz 74 držav. Obenem pa je bilo vse skupaj prizorišče splošne igričarske zabave, primerljive s klasičnimi sejmi.
“Po celem hodniku / sobi so bili računalniki, potem so pa iz stropa visele table, na katerih je pisalo recimo NFS: Carbon, in ko je bila ura 11:00 (čas tekmovanja si izvedel prej), si šel do table in čakal, dokler ti ni sodnik povedal, da boš čez par minut imel tekmo,” pravi Filip. “Dokler nisi imel tekme, si pa lahko treniral ...” Ja, ločena mesta, namenjena urjenju pred tekmami; kričeči komentatorji; progasti sodniki na vsakem koraku; horde v WCG-majice ali puloverje z našitki sponzorjev oblečenih fantov, nemalo njih v mrzličnem pogovoru s trenerjem ali nemara s tečnim tržnikom za repom, ki začne kričati ukaze takoj, ko pride blizu kaka kamera ... Zadeva je že leta daleč od igračkanja, kakršnega poznamo pri nas, saj se je razvila v veliko, skrbno naoljeno mašinerijo, ki obrača precej denarcev. Vseeno pa je manjkalo gledalcev. Bržda gre za to kriviti medlo oglaševanje, čeprav je bilo prizorišče namenjeno tudi njim.
Podobno kot na smenjih je bila prisotna množica proizvajalcev trdnine in seveda založnikov. Tako so poganjali Portal in Crysis ter kazali naspidirane mlinčke. Je pa bil en hakeljc: spremljevalna tekmovanja z bogatimi nagradami so bila na voljo le tekmovalcem. Na ta način to ne bo ljudski dogodek.



Črnka, Azijka, Hispanka ter belec. ZDA, pač. (Hurix pozira za United Colors of Benetton.)

Svetovni prvaki

Samo tekmovanje je v vodilnih disciplinah postreglo z napeto igro in na trenutke z dramatičnim dogajanjem, zlasti v disciplini Counter-Strike 1.6, kjer so se klani na veliko obkladali z obtožbami o goljufanju, favorizirani Team fnatic pa je pogrnil že v predtekmovanju. Na koncu je slavilo francosko moštvo Emulate pred danskim NoA. V Starcraftu je sedmič zapored zmagal Korejec, tokrat Byunggu 'Stork' Song. Malo drugače je bilo v Warcraftu3, kjer je Kitajec Xiaofeng 'Sky' Li naskakoval tretji zaporedni naslov, a ga je v finalu premagal Norvežan Olav 'Creo' Undheim (ki je takoj zatem zaradi študija končal kariero). Skupno so največ odličij odnesli Američani, natančneje rečeno tri zlate, dve bronasti in eno srebrno (vse zlate v igrah za xbox, hihi). Tekmovalci pa so bili verjetno še bolj veseli denarcev. Peterica v Emulate je domov odnesla skupni ček za 55.000 dolarjev, Creo pa recimo za dvajset jurjev. Nagradni sklad je skupno sicer obsegal slabega pol milijona dolarjev.
Naši niso posegali po vidnejših uvrstitvah: Filip, Tine in Anže so izpadli v predtekmovanjih, medtem ko se je Tadeju uspelo prebiti v končnico med 32 najboljših, dlje pa ni šlo. A za prvič (skupno 67. mesto) so to solidni rezultati, zlasti če upoštevamo, da so se borili proti plačanim igralcem in da tekmovanje ob časovnem zamiku ni ravno uživantsko doživetje.
No, vsaj za naslednje leto se ni treba navajati ne na jet lag, ne na sladko hrano, saj bo finale potekal v Kölnu. Klobase pa pir pa to.



NAJ TVOJ PC
DVA DNI JOKA
ZA TEBOJ!

5. FESTIVAL IGER

17. in 18. november 2007
Gospodarsko razstavišče v Ljubljani

NAMIZNIKI IN KVARTAŠKE IGRE VSEH VRST ZA MULČAD IN TRDOSREDIŠČNE NAMIZNIKARJE.

WWW.FESTIVALIGER.SI

JAE
www.jae.si

Več kot samo računalniki_

24 OBROKOV



JAE Cyber Warrior + kupon za 50€ iger v trgovini Igabiba!

- Intel Core 2 Quad Q6600
  štiri procesne sredice, 2,4 GHz
- 2 GB Kingston PC800 pomnilnik
- 500 GB trdi disk WD, SATA 2
- GeForce 8800 GTS, 640 MB RAM
  1.584 MHz DDR3, Microsoft DirectX 10
- srebrno Chieftec GX-01SL-OP ohišje
- 420 W napajalni, NEC DVD zapis.

Slika je simbolna!
V ceno je vštet samo računalnik brez monitorja in tipkovnice!

1.182,90 €

Trgovina Ljubljana
Brnčičeva 13, 1000 Ljubljana
(01) 5896 226 prodaja@jae.si

Trgovina Kolosej Maribor
Loška ulica 13, 2000 Maribor
(02) 2521 264 prodaja-mb@jae.si

Trgovina Celje
Mariborska cesta 67, 3000 Celje
(03) 4911 777 prodaja-ce@jae.si

Trgovina Novo mesto
Novi trg 5, 8000 Novo mesto
(07) 3316 370 prodaja-nm@jae.si

SISTEM



SiOL ponudnik interneta in internetnih storitev

vstopi v
najpopolnejši
SISTEM
MREŽNIH IGER!

KOLOSEJ v Ljubljani od 8. do 24. ure, pet - sob od 8. do 1. ure
KOLOSEJ v Mariboru od 8. do 22. ure, pet - sob od 8. do 24. ure
KOLOSEJ v Celju od 9. do 23. ure, pet - sob od 9. do 24. ure



KOLOSEJ
V vrtincu zabave

Essen und Spielen



StricBedanc se pricijazi v Essen, kjer ugotovi, da imenu navkljub mize niso obložene z jedačo, ampak z igrami. Vseeno poskusi srečo in se loti lesenih figuric. Škrbast svoj gnev znese nad nasprotniki v Catanu, spotoma pa si ogleda največji namizniški smenj.

Nemci so zabavno ljudstvo. Poleg tega, da si lastijo rekord za najdaljši ženski jezik, s katerim se diči mlada Annika Irmler, izdelajo tudi največ družabnih iger na število prebivalcev. Zato ni čudno, da je prav Nemčija gostiteljica največjega sejma, namenjenega tovrstni zabavi. Med 18. in 21. oktobrom se je v Essnu na 43.000 kvadratnih metrov površine odvil že 25. namizniški sejem Spiel. Letos je 750 razstavljalcev predstavilo več kot 400 novitet, ki si jih je ogledalo skoraj 150 tisoč obiskovalcev. Za razliko od nurnberškega semnja igrač je essenski odprt za vse, tako kravataste poslovneže kot gike, ki se slinijo ob pogledu na obline temnih vilink pred štantom z WoW TCG. Na njem najdemo vse, kar spada v širšo družino namiznih oziroma družabnih iger: sto in eno vrsto ploščark take in še bolj drugačne karte, bojevite miniaturice ter frpje. Vse večji porast doživlja iz D&D izhajajoča aktivnost, LARP (Live Action Role Playing). Tako je bila skoraj polovica ene od hal namenjena srednjeveškim oklepom ter verižnim srajcam, pa plastičnim mečem, bodežem, damaščankam in ostalim bridkim polimerastim krepelom.



Večji založniki obiskovalcem za preizkus iger ponujajo obsežne dele hal. Mize ne samevajo niti za trenutek in če nimaš dovolj časa, si se včasih prisiljen zadovoljiti le s kibiciranjem.

NAGRADE SEJMA

Igra leta: ZOO-tajkunščina **Zooloretto** (Abacus), v katerem se dva do pet igralcev pomeri v upravljanju živalskega vrta. Cilj igre je čim bolj napolniti svoje kletke, vendar lahko prenatrpanost škodi izidu.

Otroška igra leta: kratkočasnica Beppo der Bock (HUCH! & Friends), v kateri moramo s figurico prehoditi potko okoli jezerca, soigralci pa skušajo zbiti našo figurico s kozlom na magnetu, ki ga prožimo s kovinsko kroglico. Če jo bodo prevedli, lobiramo za ime Kozel Kvatro.

Deutscher Spiele Preis: Die Säulen der Erde (Kosmos): v namiznici, ki izvor vleče iz zgodovinskega romana Pillars of the Earth Britanca Kena Folleta, moramo nabrati rokodelce in surovine ter se prikupiti posvetnim in cerkvenim veljakom, da zgradimo katedralo v Kingsbridgu.

Zlato pero mesta Essen za najboljša navodila: otroška Burg Apenzell (Zoch), kjer v vlogi mišk nabiramo sir v labirintih grajske kleti.

Skakajoč po poljih

A vedeti moramo, da osrednja publika večine razstavljalcev niso okoreli namizničarji, temveč srečne družinice, ki iščejo igre, s katerimi bodo starši zamotili svoj naraščaj ali skupaj preživeli urico kakovostnega časa. Če v Sloveniji večinoma še prevladuje mišljenje, da so namizne igre nekje v istem košu kot računalniške, ki naj mladeži ne bi kaj prida dobro dele, Germani vejo, da skozi družabne igre otroci pridobivajo določena znanja. Ta so različna, od učenja dobre komunikacije in sodelovanja do razvoja logičnega ter abstraktnega razmišljanja. Založniki, kakršni so Kosmos, Hans im Glück in Pegasus, se tega zavedajo in proizvajajo igre, ki so v osnovi primerne za šolarje, a imajo še vedno toliko dodane vrednosti, da odraslim nudijo globino. Tako lahko Naseljence očka igra z osemletnikom ali s kolegom, s katerim bo bil strateški boj za vsako točko.

Obiskovalce je treba kajpak prepričati, da igro kupi-



Tudi namizništvo pozna licenčne igre. Zlati kompas si je prislužil dve igri, eno po filmu in drugo po knjigi.



Kapitalna trofeja za Catanskega prvaka je bila ročno pobarvana 3-D različica igre.

jo, in zato jim je treba dati možnost, da jo preizkusijo. Večji založniki, kakršni so poleg omenjenih še konglomerat Hasbro (lastniki Čarovnikov z obale), Fantasy Flight Games in Ravensburger, v ta namen razkošno okrasijo štante ter zaposlijo demonstratorje. Pri neodvisnih razvijalcih, ki si lahko privoščijo le kak kvadratni meter, pa sta prednost intima in možnost igranja s stvaritelji igre. Pegasus so tako na semenj pripeljali največjega carja namizniškega sveta, Reinerja Knizio, ki se lahko pohvali z več kot dvesto izdanimi igrami, čeprav z njim nisi mogel odigrati partije Modrega meseca, medtem ko me je zabavni Kanadčan Wayne Pulis vpeljal v lastno igro s kartami, Kill the Hippies, mi podpisal škatlo ter me zasul z zastonjskimi gudiji. Poleg omenjenega Knizie je bilo prisotnih še kar nekaj maherjev: oče strateške dvoosebnice Battlelore Richard Borg, risarja Munchkinov (rezidenčni John Kovalic in za izdajo Chtulhu najeti François Launet) ter množtvo polbožjih igralcev. Magicovski profiji so se v soboto tolkli med seboj, v nedeljo pa z ruljo, samo med sabo pa so se dajali udeleženci svetovnih prvenstev v igrah Carcassonne ter Naseljenci otoka Catan.



Figure stric na ogled postavi, kako je farbal vojsko malo, razčresne škratu trol čefaro, da na njej oko se ustavi.

Ustrašili so se brade

Dotična igra je obenem glavni razlog, da sem se znašel v teh vestfalijskih krajih, saj se kot strasten Catanec udejstvujem turnirjev, ki štejejo za državno lestvico. Stanje na njej vodi Laser plus, ki že nekaj let vozi (beri: časti vožnjo in spanje, mnogi tekmovalci si morajo stroške pokriti sami) po dva aktualna obvladona na svetovno prvenstvo. To je letos v okviru Spiela potekalo že šestič. Med 56 igralci iz tridesetih držav sva slovenske barve zastopala Tadej Žnidaršič in podpisani. Tadeju kocke niso bile naklonjene, tako da je SP zaključil na 50. mestu, medtem ko sem sam prvi dan razturil sceno in predtekmovanje končal na četrtem mestu, naslednji dan v polfinalu pa v maniri slovenskih košarkarjev skadil in osvojil končno 14. mesto.

Zdaj me daje le, kako naslednje leto spet tja gor. Igre so droga, čeprav imajo eno črko manj.



John Kovalic, mastermind spletnega stripa Dork Tower in ilustrator Munchkinov, je povzročil prometni infarkt pred Pegasusovim štantom.





Mesta od petega do šestnajstega smo zasedli desci, žensko čast pa je v finalu reševala Malezijka Triona Leo. Svetovni prvak je postal Latvijec Arnis Buka, ki je v polfinalu potolkel vašega raporterja.

Prafantazija

Res, slišali smo o slavi veliki Snet'ga peresa, neznanja smrti, o hrabrem opravku princa med pisci. Vstani, poišči, varuh besede, z ramo ob rami bralčevo misel in mu povej Beowulfovo zgodbo!

Bili so tisto rosni časi, ko smo se s prijatelji potikali po vaških beznicah in rovtarskih goščavah ter modrovali o vsem in marsičem. Med požirki ječmenovega zvarka je beseda tekla o športu, avtih, špilih ter babnicah, sem in tja pa se dotaknila tudi fantazijske literature. Vsi je niso konzumirali, ostajali so na dieti znanstvene fantastike, detektivk, Vročega kaja. A tistih nas, ki smo ji podložni postali, ni zmogla potešiti nobena količina čarovniških izmišljij. Dežele, polne junaških dejanj, papriciranih urokov in fantastičnih bitij, so nas obdajale tako otipljivo kot živosrebrna kotanja, in malodane smo si lahko pod starodavnimi jelšami zamislili boje besnih kentavrov ter zvitih berkmandlcev. Do avtorjev takih povesti smo čutili silno spoštovanje, prižigali smo jim kadilo in žrtvovali drobnico. Možake smo imeli za čiste genije, ki so iz niča coprali alternativne svetove ter akcijsko-dramatične dogodke vseh sort.

Ah, mladost – norost.

Prihod Zemeckisovega filma o Beowulfu je kot nalašč za razblinjenje teh utvar. Dejstvo je namreč, da je sodobna fantazijska literatura kljub vsej svoji privlačnosti daleč od izvirnosti. Za njene številne podzvrsti je značilno, da srkajo iz ključnih del svetovne literarne zakladnice, od Svetega pisma prek zgodovinskih zapisov in bajk do epskih pesnitev. Avtorji izročilo topijo v ognju svoje domišljije in ga na novo ulivajo, pri čemer pa elementi praviloma ostanejo isti in kalup stari. In evo, med klasična dela, ki so vplivala na sodobno akcijsko fantazijo (sword & sorcery) ter visoko fantazijo, kakršno je zakoličil Tolkien in jo fura dalje brez števila posnemovalcev, lahko mirno štejemo Beowulfa. Ker pa je ta v naših srednješolskih programih le omenjen, tako da se moraš za seznanitev z njim vpisati na anglistiko ali posedovati strast do ancientnih besedil, je vedež na mestu. Z njim boš pripravljen na film in boš hkrati spregledal kopirastičnost avtorjev fantasyja, zaradi česar ti bodo ledja pokala od pravomoške kritičnosti. <Opozorilo: avtor članka ne odgovarja za to, kam bodo ledja izpraznjena.>



Skriptur težave

Golorito učenjaško rečeno je Beowulf najstarejša angleška epska pesnitev in najstarejši v celoti ohranjeni ep srednjeveške književnosti. Stručkoti pravijo, da je v govorni obliki nastal v 8. stoletju našega štetja v možganih neznanega poeta ali poetov, nakar so ga v 10. stoletju zapisali. Izposoja elementov iz raznoraznih virov, od zgodovinskih dejstev (ekspedicija gotskega kralja Hygelaca proti Frankom) prek nordijskih sag in germanskih legend do frizijskih junaških pesmi, je sicer velika. Toda za to, da bi osrednja zgodba o glavnem liku Beowulfu postopoma zrasla iz teh in onih virov, kot je značilno za ljudsko izročilo, ni dokaza. Dosti bolj verjetno je, da je nekdo zbral na kup niz junaških zgledov, jih povezal v koherentno štorijo, namesto branju namenjeno živim predstavam, in se tako vpisal v zgodovino. Za podlago je morda celo uporabil resničen lik, čeprav o tem prav tako ni konkretnosti. Drži, za današnje pojme pesnik ni storil nič posebnega; v črkožerju bi ga obtožili plagiatorstva ter neizvirnosti, da bi umrl obubožan, sam in ves tuberkulozen. Za one čase, ko je literarna sposobnost na lestvici običajnih spretnosti kotirala nekje z osebno higieno ter letanjem po zraku, pa je Beowulf impresivna zadevščina. Posebej če vemo, da meri nič manj kot 3183 vrstic, kar je že manjša bukva.
Ker so knjige in kulturne spomenike iz obdobja razcveta anglosaške kulture na prelomu v prvo tisočletje namerno uničevali od 11. vse tja do 16. stoletja, saj Normani niso marali za zapuščino podjarmljenega Otoka, je pravi čudež, da se je besedilo ohranilo. Sploh ker je leta 1731 preživelo še hud požar, nakar so ga, ožganega in kilavega, zopet odkrili v romantiki. Seveda pa je vprašanje, v kolikšni meri prisostvujemo izvirnemu tekstu. Pesnik je svoje delo najbrž končal v okolju enega mnogih tedanjih dvorov, da bi kralja poučil o hrabrosti njegovih prednikov, oziroma v samostanu. A preden je rokopis končal trnovo pot v romantično-razsvetljenskih rokah, sta ga na roko prepisovala dva pisarja v južni Angliji. Eden je bil pri prestavljanju izvirnega jezika v knjižno zahodnosaščino vesten in pazljiv, drugi je pisal hlastno, z okrajšavami in brez lektorskega posluha. (Ime mu je bilo Sveti Yohan.) Le mislimo si lahko, kaj bi čitali, če bi bila modela bolj usklajena. Naslov, kot ga poznamo danes, pa itak datira šele v 19. stoletje, saj je za staroangleško literaturo običajno, da ni imela ne naslovne strani, ne uvodnega materiala.

Ja ja, ampak gre pa za ...?

Beowulfova zgodba je vse prej kot zapletena. Prefrigani mišičnjak je junak iz vrst Gotov oziroma (v knjigi zaradi rime) Geatov, enega od severnogermanskih plemen, ki je živelo v Gotlandu na območju južne Švedske, preden se je v 15. stoletju s Švedi spojilo v enoten narod. S svojimi 'tani' (zaslužnimi bojevniki, ki jim je kralj podelil zemljo) pride na pomoč staremu kralju Hrothgarju v severno Dansko. Dance namreč nadleguje pošast, ki ji pravijo Grendel, tako da v svoji slavni grajski dvorani ne morejo v miru žlampati medice in trgati na kosce pečenih veprov, kot bi testosteronskim bradačem pritikalo. Prvi del epa tako obravnava prihod Beowulfa in njegov boj z Grendlom, ki je opisan kot človeku podobno bitje neznanske moči ino krvoločnosti. (Konkretna referenca nanj je 'ajd', kar bo znano ljubiteljem Tolkiena.) Beowulf se ga v dvorani loti golorok, pri čemer ne more brez trkanja po prsih: "Kar najmanj trdim, da nežen sem v boju, v spopadu manj silen, slabši od Grendla? Ne bom ga uspaval, čeprav bi ga zlahka, vzel mu življenja z jeklom-za-boj." Ni treba dvakrat reči, da heroj z WWF-prijemom zmaga in Grendel smrtno ranjen odcvili nazaj v votlino.
Ampak s tem si Danci in Goti zgolj nakopljejo novega sovražnika, Grendlovo demonsko mater. Ta je bojda kopulirala s Kajnom, ko ga je Bog zaradi umora Abela obsodil na blodnjo po svetu (ja, starozavezno krščanstvo je v epu močno prisotno), in tako ustvarila vseh sort nakaze, ena od katerih je Grendel. Baburа napade zbrane junake in jo nato podurha, Beowulf pa ji sledi do njenega jezera in jo fenta. Kar je zanj itak mačji kašelj, saj je v tekmi s sonarodnjakom že bil plaval pet dni in zaklal devet morskih pošasti. Hu-a! Potem jedo, pijejo, hvalijo drug drugega ter se obdarujejo, vse to do onemoglosti, dokler se Beowulf s tani in darovi v spregi ne vrne domov.
Zaključni kos pesnitve se odvije dosti po Grendlu & mamci. Beowulf postane kralj Gotov in petdeset let vlada 'brez graje', kar se kraljestva polasti krilat ognjen zmaj. Jezni kuščar kuri vse naokoli, od kmetskih bajt do vladarjeve utrdbe, in Beowulfu, lvl. 50, ne preostane drugega, kot da poklika inventar, si opaše najboljše orožje ter odide na spopad z ostudo. Izdati, kako in s čigavo pomočjo mu uspe potolči monstruma, bi bil kvarnik brez primere. Rečem naj le, da vse ni tako enostavno, kot je bilo, in da se ep ne konča baš hollywoodsko, čeprav akcije ne manjka. "Voditelj Geatov dvignil je jeklo in v tistem zamahnil s takšno močjo po pisani kači, da klini na kosti spodletel je rob in svetlo rezilo zagrizlo se vanjo z manj sile, kot menil je kralj v svoji stiski. Varuh zaklada, v srcu razkačen s krutim udarcem, spet bruhnil je ogenj; bojni sijaj je segel v daljavo." Lučanje kock je opcijsko.

Beo je moj otac

Iz filma, kakorkoli boš ob njem že užival, Beowulfovega vpliva na sodobni fantasy verjetno ne boš začutil. Kvečjemu nasprotno, zdelo se ti bo, da je on tisti, ki se napaja pri Tolkienu. Resnica je seveda drugačna. Srž pripovedi je kljub vsemu literarna osnova, in ta je na moč taka kot v fantazijskih romanih, kakršnih mrgoli po policah. Kar pomeni, da so taki ustrezni filmi, kolikor jih pač je, zlasti pa frpjski špili. Junaški spopadi z ostudnimi pošastmi? Kljukica. Heroj, ki ima ravno toliko vsakdanje človeških lastnosti, da se čutiš povezan z njim, a mu te ne preprečijo izvenserijskih dejanj? Prisoten. Odmori med bitkami za spletke, humor, ljubezen, potovanje in pripovedovanje zgodb, po možnosti samohvalnih? Aha. Ubožci, ki kličejo na pomoč, kvesti in NPCji, če zaidemo v igre? Jep. Zaključni moralni nauk? Brez njega ne gre. Še največji razliki med Beowulfom in moderno fantazijo vrste sword and sorcery sta mojstrstvo jezika ter pesniška oblika, medtem ko visoka fantazija vpelje alternativne svetove, v katerih se nato odvija. A kljub temu se kar nasmehneš, ko vidiš, kako številne so neposredne povezave. Recimo konkretno Beowulfa in Tolkiena. Tu je ognjeni zmaj, ki v votlini počiva na zakladu ("Zmaj iz visoke skalne gomile, pod njo so vodile podzemske poti, neznane ljudem."), tu so trkanja po prsih, tu so možaki, ki so po vrsti sinovi nekoga in to jasno povedo, tu je površinska vloga žensk, tu so močne reference na Biblijo ... Celo besedno zvezo 'gospodar prstanov' srečamo. Ni pa to nič čudnega, zakaj stari mojster je sam povedal, da je bila pesnitev zanj velik navdih. Leta 1936 je izdal esej Beowulf: Pošasti in kritiki, v katerem je resno obravnaval literarno vrednost epa, prav tako pa je delal na lastnem prevodu, čeprav z njim ni bil nikoli dovolj zadovoljen, da bi ga izdal. Da je bila pesnitev eden od temeljnih kamnov njegovih izmišljijskih knjig, je vse prej kot presenečenje.
Če si predan čitavec fantazijske literature, naj bo torej Beowulf zate obvezno branje, ne glede na to, ali si videl film. Dogajanje je v primerjavi z večtisočstranskimi sagastimi epopejami, kakršnih smo vajeni, sicer nekam borno in jezik težaven. Vendar boš pridobil širši pogled na žanr in dojel, da moderni fantasy ni nič hudo originalnega ali posebnega, temveč da napaja enako strast do pripovedovanja in poslušanja zgodb o junakih & pošastih, kakršna po človeških žilah kroži že tisoč let. Le da je teh zgodb zdaj več in da se v njih obrača resen cekin, medtem ko so bardi včerajšnjika za svoj trud dobili kvečjemu vrč medice ter raspljavo fufljo za bližnjim grmom.

JEZIKA PREPREKA

Da razumeš, kako dolgo pot je prepotoval Beowulf od spočetja do obravnave na straneh farbovitega magazina, se moraš zavedati dvojega. Prvič, jezik, v katerem je nastal, ni bil ravno podoben sodobni angleščini. Napisan je v stari angleščini oziroma anglosaščini, ki je ena od predhodnic današnjega angleškega knjižnega jezika. Grobo rečeno je stara angleščina spoj germanskih dialektov, ki so jih Sasi, Angli in Juti prinesli s sabo, ko so v 5. stoletju našega štetja iz današnje Nemčije ter Danske uleteli v vzhodno Anglijo in zavojevali keltske staroselce. Ker je bila vmes še invazija na Anglijo, ki so jo leta 1066 izvedli Normani pod Viljemom Osvajalcem in s tem močno vplivali na razvoj jezika, osnova moderne knjižne angleščine pa je londonski dialekt iz 14. stoletja, je ta ancientna špraha današnjemu govorcu težko razpoznavna. So pa nekatere besede še vedno docela razumljive. Primer:

Stara angleščina
Him ßa ellenrof andswarode,
wlanc Wedera leod, word æfter spræc,
heard under helme: "We synt Higelaces
beodgeneatas; Beowulf is min nama."

Sodobna angleščina
To him, thus, bravely, it was answered,
By the proud Geatish chief, who these words
thereafter spoke,
Hard under helm: "We are Hygelac's
Table-companions. Beowulf is my name."

Slovenščina
Vrli Nevihtnik, vodja pomorcev,
je odklenil zakladnico krepkih besed:
"Geati smo, glej, s Hygelacom v rodu,
s kraljem delimo skupno ognjišče."

Drugi hec Beowulfa je oblika. Če dandanašnjo poezijo direktno povezujemo z rimo, je anglosaška temeljila na aliteraciji oziroma soglasniškem stiku. Gre za ponavljanje enakih soglasnikov ali soglasniških skupin v okviru dveh polstišij, ki tvorita stih – verz. Polstišji v Beowulfu vsebujeta po dve poudarjeni besedi ali zloga in določeno število nepoudarjenih zlogov, ločeni sta s presledkom (cezuro), drugo pa s prvim povezuje ravno aliteracija. Poglejte, kako se ponavljajo glasovi v zgornjih primerih, in jasno vam bo. Bistvo aliteracije je v tem, da na njeni podlagi dobiš močan ritem, ki učinkuje udarno in je primeren za glasbeno spremljavo. Jasno, Beowulf ni bil namenjen branju, temveč predstavi. Vsa čast torej prevajalcu Marjanu Strojanu (<pisec preskoči očiten vic>), da je ep v slovenščino presadil tako izvedensko, z neverjetnim občutkom tako za zgodbo kot za jezikovne figure.



Danes samo za vas deluje hitroždernica McTurban's. Tako glavnemu kuharju Quattru kot bralstvu je zadišalo nekaj ekspresnega.

Na željo premnogih bralcev se bomo tokrat znova posvetili malo preprostejšim vprašanjem in krajšim odgovorom. Včasih možgančki pač ne želijo popolnega obroka, le manjši prigrizek, ki poteši neumorno zvedavost!

Kako naredijo sladkorno peno?

Sladkorna pena je priljubljena slaščica v cirkusih, zabaviščnih parkih, sejmiščih in kinodvoranah. Verjetno ga ni junaka, ki je opazil strička s čudno pripravo, iz katere frčijo sladke nitke, in se ob tem ni vprašal, kako ustvarijo sladki puh. Izdelava je precej banalna in jo po enakem postopku furajo že stoletje, od takrat, ko so jo sladkosnedom predstavili leta 1904. Peno izdeluje stroj, katerega sestavni del sta velika posoda, v kateri se nabira pena, in osrednji rotor, v katerega

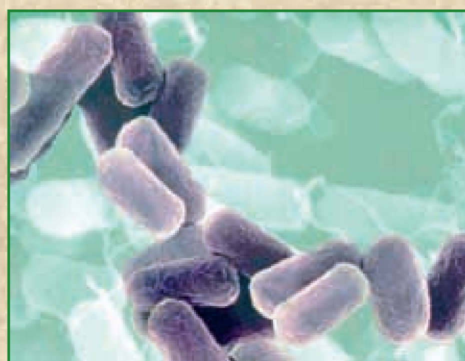


Ste že poskusili sladkorno peno? Podobna je očkovi bradi, vendar najčudovitejših barv!

nasujemo sladkor ter živilsko barvo. Osrednji rotor ima grelnik, ki stali sladkor, po njegovem obodu pa so drobne luknjice. Centrifugalna sila vrtečega se rotorja skozi te luknjice izmetava staljeni sladkor, ki na zraku znova preide v trdno agregatno stanje in tvori drobne laske. Stric jih potem navije na palčko in poslastica je tu. Omeniti velja, da je tak sladkor zelo higroskopen (to pomeni, da strašno rad veže nase vlago), zato morate sladkorno peno hitro pojesti, sicer se spremeni v roza packarijo. Zaradi tega peno v kinodvoranah dobite trdno zaprto v plastični posodi.

Se bakterije res razmnožujejo tudi spolno?

Sliši se malo skregano z znanostjo, ki jo učijo v šoli, mar ne? Tam so lepo povedali, da se bakterije razmnožujejo tako, da se prerežejo na pol in nastaneta dve bakteriji. Še več, to njihovo lastnost s pridom uporabljamo, da v laboratorijih dokazujemo povzročitelje bolezni. Ampak bakterije niso tako neumni skupki organskega materiala, kot se zdi na prvi pogled. Če bi se ves čas razmnoževale samo s cepitvijo, potem bi jih mi, zlobni človečnjaki, že zdavnaj uničili; no, vsaj tiste, zaradi katerih obolevamo. Tako pa vemo, da male mrhe sčasoma razvijejo imunost na antibiotike in celo razkužila ter tako postanejo še bolj nevarne našim ubogim telescem. No, eden bistvenih dejavnikov, ki jim to omogoča, je ravno spolno razmnoževanje. To sicer ne poteka tako kot pri nas velikih, da bi ata bacil vtaknil svoj biček v vakuolo mame bacilke in bi se potem čez čas veselila naraščaja. Toda princip je zelo podoben. Namreč. Novo živo bitje nastane s kombinacijo genskega zapisa staršev. Pri bakterijah, kjer je vse skupaj zelo enostavno, gre za neposredno izmenjavo DNK. To lahko storijo tako, da se celici stakneta, nakar delček DNK preprosto odplava skozi odprtino v membrani in se pridruži DNK v jedru. Starševski celici tako postaneta docela nova organizma in sta v nekem smislu lastna otroka. A to še ni vse. Veste, kdo se razmnožuje na enak način, torej da lastni genski zapis pridruži bakterijskemu?



Hardcore XXX naga skupinska akcija! Lahkoživost bakterij je mikroskopskih razsežnosti.

Tako je, virusi. In nekatere bakterije so se tako kultivirale, da za spolne igrice uporabljajo viruse. Zdaj pa ne vem, ali bi jih obdolžil rabe spolnih pripomočkov ali umetne oploditve? Dejstvo je, da so naši mali enocelični prijatelji izjemno lahkoživi, posledice pa navadno padejo na nas. Zdaj veste, kdo je kriv, da že par mesecev smrkate in kašljate, tako kot jaz.

Zakaj Italija ne nastopa na Evrosongu?

Res, zakaj ne? Tisti z malo daljšim spominom boste verjetno celo vedeli, da je zadnjo italijansko zmago



Lordi so bili leta 2006 presenetljivi zmagovalci. Bo kaj podobnega padlo v Beogradu?

odnesel Toto Cotugno z nekim šlagerčkom o združeni Evropi, pa da so mu pri tem pomagali slovenski Pepel in kri. No, štorija se je potem zabavno zapletla. Kot veste, se je Evropa tam po letu 1991 začela prizadevno razbijati na kup novih držav, in vse po vrsti so hotele sodelovati na tem popevkarskem festivalu. Združenje evropskih radiotelevizij, ki bdi nad Evrosongom, se je znašlo v zagati. Če dovolijo vsem novim članicam nastopati, bo prireditev enostavno predolga, zlasti pa dolgočasna, kajti nekateri nastopajoči so imeli toliko talenta kot pijani svatje. Zato so si izmislili polfinalne izbore. In na enem od teh polfinalnih izborov so Italijani, ki so drugače eden največjih plačnikov v skupni evrovizijski proračun, popušili debelo batino, saj se niso uvrstili v zaključni večer. Ker pa našim sosedom niti pod razno ne smeš reči, da so napravili gnil komad, so v svoji užaljenosti dejali, da imajo itak sanremski festival, ki je boljši in bolj popularen kot Evrosong, ter da se na taka drugorazredna tekmovanja ne mislijo več prijavljati. Odkorakali so s prizorišča, nakar je Evrovizija, da bi se izognila prihodnjim tovrstnim krizam, po hitrem postopku sprejela nove tekmovalne pogoje, po katerih se Velika Britanija, Francija, Nemčija ter Španija vedno uvrstijo v finalni večer, ne glede na to, kakšen zmazek pošljejo tja, saj za to odštevajo lepe denarčke. Pa smo mislili, da je izbor evrovizijske popevke pošten, kreh, kreh. Upam, da se jim še kdaj zgodijo kaki Lordiji, morda že prihodnje leto v Beogradu. Ne vem, če si ne bom šel zadeve res pogledat v živo!

"Znajem! Iz toliko sestavin, kot jih potrebujemo za boršč, bomo naredili igro!"

-Sergej, Best Games, Vladivostok

Ena najbolj zaželenih lastnosti je dandanašnji čistost. V svetu, ki postaja vedno bolj umazan in nabasan s kramo, ki jo vse prej kot zares potrebujemo, je zmerom bolj cenjeno tisto, kar je neomadeževano, čistokrvno, jasno, pristno. Verjetno bo to razlog, da Damjan Murko ni uspel, hi hi hi.

Hecno je zato, da se ta ljubezen do čistosti vse manj odraža v igrah. Če bi imel evro za vsakič, ko na našem ali kakem drugem forumu preberem "Ta špil je brezzvezen, ker je samo streljanje!" ali "Lahko bi dodali še to in to!" (pri čemer je to-in-to element druge zvrsti), bi si že lahko kupil saturnov Silvergun na Ebayu, pa še bi mi ostalo za rabljenega bemflna. Ljudje kratko in malo želijo mešanje žanrov, kar znajo nagraditi z denarnicami, in založniki so jim voljni ustreči. Saj sami vidite: ogromno tretjeosebnih sekljačin vsebuje dele miselnic in avantur (God of War), frpji se mešajo z ugankaricami (Puzzle Quest), izkušnje in poklice tako ali tako črpajo povsod, streljanke se bogatijo s prijemi iz grozljivk (Jericho) in resnobnejših simulacij vojskovanja (Gears of War) ... Lep primer je Final Fantasy Tactics: War of the Lions za PSP, ki posrečeno združuje igranje domišljijskih vlog in bojno taktično strategijo, na kar posadi izredno zgodbo ter vse skupaj neumudoma odpošlje v kultno legendo. Vnovič.

En razlog za to miksanje je prežvečenost čistih igrarskih oblik, saj se je špilov v vseh teh letih nabralo toliko, da jih celo jaz ne bi mogel vseh opisati v devetih dneh, medtem ko je zvrsti relativno malo. Drugi razlog je večna človeška želja po nečem novem, ki poganja tako našo kot še marsikatero drugo industrijo, recimo čokoladarsko. In verjetno bi se jih našlo še nekaj. Ne tajim, trendu smo zapadli tudi opisovalci. Deloma zato, ker so okviru posameznih zvrsti dejansko postali ozki. Deloma pa, ker bo tovrstno oplojevanje najlaže proizvedlo mutacije, ki so po zakonih matere Narave neobhodne za napredek.

Vendar zadeva ni tako preprosta. Napredka si seveda želimo vsi, a ne za ceno posiljenega spajanja zvrsti zaradi tega, da se jih pač spaja, ker se potem dobi luštne puhlice za oglase in fičre za podkupljene cajtenge. Mojstri v tem so Vzhodnoevropejci, ki bi skupaj dali dirkačino, srhljivko, realnočasovko in tarok, samo da bi naredili nekaj takega, česar nihče ni še nikdar videl. Da bi se reč igrala kot kos dreka, je obstranskega pomena. V resnici je samo najboljšim avtorjem z največ vizije (ali sreče) dano, da z združevanjem naredijo nekaj izrednega, takega, kar bo definiralo pot, po kateri se bodo igre odpravile. Na primer Grand Theft Auto in Half-Life.

Drugi hec spojinščin je, da so ponavadi 'vajenci vsega, mojstri ničesar'. Kakor je recimo omenjeni FF Tactics ena a, njegova taktična plat trpi zaradi tega, ker je navezana na frpjko. Ustvarjalci kratkomalo nimajo dovolj časa in volje, pa tudi talenta ne, da bi uskladili dva ali več žanrov. Celo Valve ima s tem probleme. Half-Life 2 in njen Episode Two sta lepa primera mešanja, pri čemer je kombinacija izredna. A vsaka plat se nujno zažira v neko drugo in jo krni, sicer bi iz vsega nastala neprebavljiva, neusmerjena žlobudra. Ravno zato so iz miselne plati HL2 izpeljali Portal, iz akcijske pa Team Fortress 2. Izdelka, ki se ekskluzivno posvečata vsak svoji plati, in to z velikim uspehom.



Gorništvo naj bi bil slovenski nacionalni šport, toda v hribe se odpravlja vedno manj možakov, saj se rulj raje spreminja v kavčni krompir. A če bi bili vršaci takile, bi bilo lenarjenja v hipu konec!

Kaj je torej narobe s čistostjo v igrah? Če mene vprašate, nič kaj dosti. Sicer sem vesel progresa, ko se komu posreči navadna ali nenavadna kombinacija, in tudi jaz menim, da je v tem futura. Navsezadnje bi v nasprotnem primeru ne stregel naši pregovorni zajebanosti, ki potrebuje dobro gnojivo za uspešno rast. A da bi odlične igre črtil zato, ker ne zajemajo nekih za lase privlečenih elementov od drugod? Nak. Eno je, ko si Jokerjevi pisci želimo televizijskih elementov in nagcev v simulacijah nogometa ter štorije v dirkačinah, saj bi take malenkosti le doprinesle k izkušnji. Drugo pa bi bilo, če bi denimo od Gears of War, ki vse sile usmeri v edinstveno kombinacijo tretjeosebnega nažiganja in taktiziranja, zahteval nabiranje izkušenj za lik. Če bi razsul sleherni vesoljski shoot'em-up, ki bi si drznil pomoliti kanone na plano, z izgovorom, da so to sodobnega igralca nevredne igrice. Ali če bi ob novi pokaži-in-klikni avanturi penil, češ da niso vdelali mini 3D jezdenja Lule. Potem bi padel na nivo forumskih debat, kjer se dostikrat sliši take zahteve in želje.

Naj bo napredek. Vendar ne tak, da bodo špili postajali vse manj podobni tistemu, iz česar so štartali, se tokom 'razvoja' razredčili do nerazpoznavnosti in se naposled sesuli vase. Rajši kot čudežnega mutanta avtorjev spod Urala odigram čistokrvnost, ki je sicer enostranska, a zato v svojem okviru izpopolnjena do obisti. Je pa res, da mi je samo Valve sposoben nuditi oboje ...

Sneti

LESTVINA d.d.

Uradna lestvica revije JOKER
ALPRESS d.o.o., Dunajska 5,
1000 Ljubljana, WWW.JOKER.SI

NAJBOLJ IGRANE ZADNJEGA ČASA

IGRA:	OCENA:
01. HALF-LIFE 2 EPISODE 2	91
02. COLIN MCRAE: DIRT	70
03. THE SIMS 2	90
04. SUPREME COMMANDER	92
05. CALL OF DUTY 2	79
06. WORLD OF WARCRAFT	--
07. BIOSHOCK	90
08. S.T.A.L.K.E.R.	86
09. NFS CARBON	61
10. C&C TIBERIUM WARS	85

STRANKE NAJBOLJ ČAKAJO NA
- GTA 4
- CRYSIS

NAGRAJENCA ŽREBANJA
- Matej Vrabec iz Dutovelj (igra Halo 2)
- Svit Osepek iz Borovnice (igra WTCC)

Master Chief telefonira Gordonu Freemanu.
Slednji se oglasi: "Halo?"
Master Chief: "Kako si vedel?"

NAJBOLJ PRODAJANE IGRE PRETEKLEGA MESECA:

01. THE ORANGE BOX (PC)
02. THE SIMS 2 DELUXE (PC)
03. MOH: AIRBORN (PC)
04. HEAVENLY SWORD (PS3)
05. RATATOUILLE (PC)
06. FIFA 08 (PS3)
07. NFS MOST WANTED (PS2)
08. FORMULA ONE (PS3)
09. RAINBOW SIX VEGAS (PS3)
10. WORLD OF WARCRAFT (PC)

Sponzor naj prodajanih:

BIG BANG

Dobro, da ne tesni



Ventil, namreč, kar pomeni angleška beseda 'valve'. Če bi, bi bila pregovorna gospodinja sicer vesela, saj izza obračala ne bi mezela oranžna tekočina barve kakijaste lijavice. Toda igrarji bi bili prikrajšani za niz mojstrovin istoimenskega izdajatelja, ki zveličavno delo nadaljuje s kompilacijo The Orange Box. Ob nje prihodu Sneti odigra Episode Two in Portal ter izkusi, kako je, ko se parni ventil odpre in te od nog do glave poškropi s kvalitetno digitalnostjo, medtem ko Aggressor zlorabi Team Fortress 2.



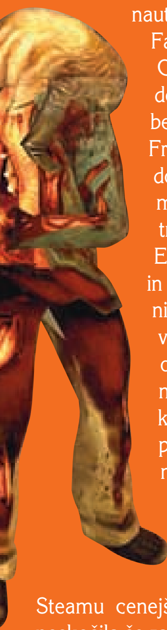
So res minila že tri leta, odkar smo bili tako srčno ("Welcome! Welcome to City 17!") dobrodošli v Mestu sedemnajst? So, in medtem je prišlo mnogo špilov. Toda Half-Life 2 je preizkus časa prestal karatejsko. Edinstvena prvoosebna mešanica streljanke, miselnice in dirkačine, prelita z dozo morečega vzdušja, simpatičnega humorja ter intrigantne zgodbe, je v Jokerju 137 dobila epsko oceno 94 in se zapisala med legende. A še pomembneje je, da je kot izkušnja šestintrideset mesecev kasneje skorajda enako sveža. Za to je verjetno v enaki meri kot Valvov nepopustljivi perfekcionizem odgovorna lenobna igrarska branža, ki ji je napredek španska vas in ki jo novosti polnijo z nesvetim strahom. Pa je vseeno impresivno, kako malo se je grafika zaradi svoje pisanosti in raznolikosti postarala in kako samosvoj, inteligenten, kompleksen, čustven, uživantski ter odlično tempiran je HL2 še zmeraj. V sobanah Valva je dizajn pač kralj.

Ampak Ventilčki niso le zajetna, navdiha polna avtorska skupina, ki zna delati odlične igre. Istočasno je to bistro podjetje, ki skupaj z velikimi proizvajalci konzol, kot so Nintendo, Sony in Microsoft, sodi med najbolj inovativne ter v prihodnost usmerjene založnike. Ključni besedi njihove vizije, ki po letih garanja začenja rojevati konkretne sadove, sta Steam in The Orange Box.

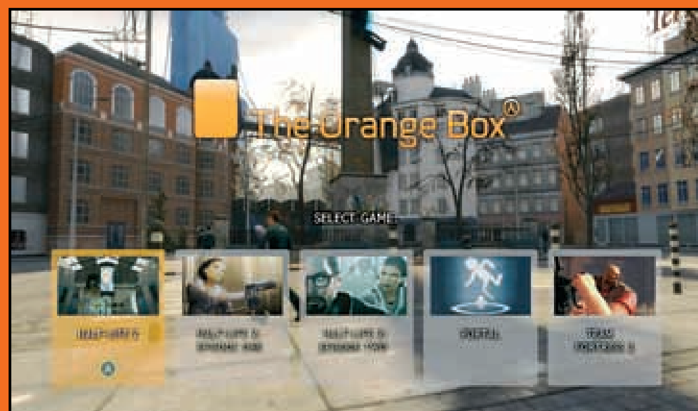
Parni valjak

Zgoščeno rečeno je Steam Valvov sistem za digitalno distribucijo številnih vsebin. Leta 2002, ko so v obtok med beto Counter-Strika 1.4 poslali prvo verzijo, je bil to programčič, ki je preizkuševalcem CSove bete dostavljal zaplate. Z vedno novimi prilepki pa je prerastel v orenk servis. Mnogi ga ne marajo, ker ni ličen, ker jim z ždetjem v ozadju golta sistemske vire, ker ga Valve uporabljajo za internetno aktivacijo svojih špilov in ker se bojijo, da spremlja njihove računalniške navade. Kar pomeni raportiranje piratskih izvodov iger in oddajanje podatkov v center, kjer policijski specialci že brusijo ovne za rušenje vrat. Cvik.

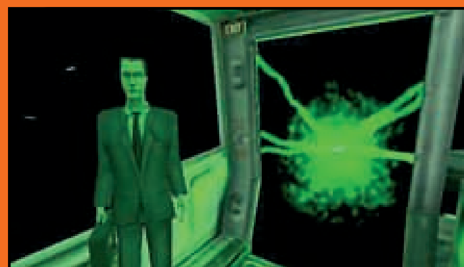
Preganjavične fantazije na stran, protiparni ugovori v nekaterih pogledih res niso iz trte izviti. Estetika programu ni jača stran, saj gola funkcionalnost, okostnjaška podoba in mrtve barve delujejo nevznemirljivo ter nenapredno. Prav tako je zopno, ko Steam poklekne ali se Valvovi strežniki zafilajo, ti pa imaš na mizi v trgovini kupljen špil, ki ga ne moreš igrati, dokler se ne pretočita zaplata ter se ne izvrši aktivacija. Ko je izšel Half-Life 2, je bila s tem kar kriza, saj je rulja zaradi nepopisnega navala vlekla dol patche z nekaj kilobajti na sekundo in nikakor ni mogla izvesti registracije. Celo lani, ko je prišel Episode One, so se še pojavljale take težave. Tudi zanesljivost ni docela na nivoju: reč se zna konkretno sesuvati, do te mere, da je treba vse skupaj odstraniti in reinštalirati, pa motiti s stalnim updatanjem ter prenašanjem vsebin, ki jih nato ni mogoče odstraniti (če je patch zanič in ga namestiš, si do nadaljnjega pokavsan).



Naposled veljajo ugovori glede cene digitalno distribuiranih špilov. Steam je z leti prerastel v zajetno nalinijsko štacuno, v kateri domuje nad dvesto računalniških iger, od obskurnih do prvovrstnih, od mnjeh-starih do rajcajoče novih, vseh mogočih zvrsti in številnih renomiranih izdajateljev. Na parni vlak so skočili THQ, Take-Two, Activison, Eidos, Capcom in Id, kar pomeni, da je moč na *www.steampowered.com* med drugim kupiti Bioshock, Company of Heroes, Tomb Raider Anniversary, Supreme Commander, Dreamfall, Top Spin 2, novodobni Sam & Max, Devil May Cry 3 SE, Trackmania United, Just Cause, Race 07, Lost Planet, The Movies, Prey, Psychonauts, Civilization 4, Outrun 2006, Arx Fatalis in ves katalog Idjevih iger, od Commanderja Keena prek Quake 3 do Doom 3 ... Nadalje lahko dolpobereš svežo robo, kot so Opposing Fronts, Quake Wars, Painkiller Overdose in Jericho, se zabavaš s slastnimi poceni grižljajčki, kot so Geometry Wars Retro Evolved, Darwinia, Eets, Peggle Deluxe, Wik ter Defcon, in prednaročiš uletavajoče prvovrstnice, kot je Kane & Lynch. Da je na voljo vse Valvovo, ni treba posebej omenjati. Žal pa cene niso prijazne, nasprotno, enake ali celo višje so kot v fizični štacuni, kjer ipak dobiš plošček, šatuljo in priročnik, tu pa neotipljivo datoteko na disku. S tem, da ima Valve z distribucijo minimalne stroške in nobenih s tiskanjem bukvic, škatlami ter pakiranjem. Če bi bili špili na Steamu cenejši od onih v trgovini, bi prodaja poskočila še za nekajkrat. Toda verjetno za to še ni pravi čas. Največji fizični trgovci budno spremljajo rast digitalnih servisov in Ventile skoraj gotovo držijo za jajca, češ, če nas boste zajebavali z dampinškimi cenami, kar nas bo spravilo ob dobiček, bomo ukinili prodajo vaših škatelnih iger. Ker Valve (še) ni tako velik, da bi si lahko privoščil nakopanje jeze kiklopskih trgovcev v slogu Wal-Marta, do nadaljnjega vzdržuje status quo. Ali pa gre morda za navaden pohlep in nepripravljenost na tveganje? Še na nekaj je treba paziti. Cene, ki jih oglašujejo, ne vključujejo davka, ki za Slovence seveda znaša dvajset odstotkov. Bioshock na videz košta 50 dolarjev, toda kreditno kartico (Mastercard / Visa) oziroma račun na PayPalu ti bodo zaradi postavke 'plus tax' v končni fazi obremenili za krepkih 60 zelencev.



Izstrelitvena ploščad Oranžne šatulje ti na budimpeštanskem ozadju Mesta 17 takole servira njeno vsebino. Counter-Strike ni njen del, kar pa ob splošni razširjenosti tega moda bržda ni problem. Saj ga imate že dovolj, ne?



POGLED NAZAJ

Ker imaš od štorije v Episode Two bore malo, če ne poznaš dogodkov iz HL2 in Episode One, po možnosti pa tudi iz HL1, osvežitev ni ne na mestu. Temeljni negativci so pripadniki vesoljskega imperija Combine, ki kobiličasto napada planete in jih ropa dobrin. Tako pridejo do sveta Xen, ki ga naseljujejo Vortigaunti, in na njem uporabijo klasično metodo: biološko-tehnološko združijo prevladujočo vrsto na planetu z lastnimi geni in za vodjo nastavijo domačega izdajalca. Leta 1995, ko se na Xenu godi invazija, naš junak Gordon Freeman dela doktorat na MITu, v znanstvenem središču Black Mesa pa raziskujejo fenomen teleportiranja. Zemlja in Xen se tako povežeta skozi portalčke, skozi katere prihajajo kristali in organizmi. Lahko si mislite, kaj se zgodi: leta 2000 se v Black Meso masovno teleportirajo alieni in jamejo početi neprijaznosti, kar obravnava Half-Life 1. Gordonu, ki je tam ravno nastopil službo, ni nič jasno, vendar skuša preživeti. Ob pomoči G-Mana, uradniškega tipa v obleki in z aktovko, ki mu priskrbi obleko za varovanje pred vplivi okolja (HEV-suit), prestane invazijo in se naposled znajde na Xenu, kjer fenta vodilnega kvizlinga. S tem osvobodi Vortigaunte, ki so poslej njegovi težki frendi. A hkrati privleče pozornost Combina, ki si za naslednjo postajo izbere Zemljo. Tu se ljudje zaradi grožnje z Xena preselijo v utrjena mesta, vendar jim to ne pomaga kaj dosti, ko uleti Combine. V metropolah se pojavijo orjaške stolpnice – citadele, ki so temelj Combinove vojaške prisotnosti. Combine zmaga z enako taktiko kot na Xenu, za vodjo zemeljskega nadzornega oddelka (Overwatch) pa nastavi dr. Breena, nekdanjega vodjo Black Mese. Ogromno ljudi je pobitih, nekateri zbežijo iz mest, ki postanejo koncentracijska taborišča, pojavijo se gverilske odporniške sile. Mesta se oštevilčijo – glavna baza Combina je v Mestu 17 – in začne se pranje možganov dosegljivih ljudi, ki naj bi potem verjeli, da so zavojevalci kolegi. Še vedno je povsod veliko primitivnih alienov s Xena, ki se lotijo vsakogar, najsi bo človek ali pripadnik Combina. To so headcrabi, ki se sočno pripnejo na žrtvino glavo in jo kruto spremenijo v svojo lutko. Half-Life 2 spremlja boj Gordona Freemana, gverilcev in hekerke Alyx Vance, da opravijo s Citadelo v Mestu 17, medtem ko Episode One obravnava beg iz njega in štorijalno doda bore malo. E2 je v tem pogledu močnejša, saj kljub cliffhangerskemu koncu izvemo dosti novega in bistvenega.













Precej nedomišljijska zunanjost Steamove glavne brskalne strani skriva dosti iger, ki se lahko za plačilo nemudoma pretočijo na tvoj trdi disk. Net rox.

Toda dobre strani v mnogočem odtehtajo slabe. Že res, da so cene nekam oderuške, toda seznam iger je resnično impresiven in vsebino imaš pri današnje hitrih spletnih povezavah urno na disku. Glede na to, da je veliko takih servisov za digitalno distribucijo bodisi slabo narejenih in borno založenih, bodisi zaklenjenih za našo deželo (Gametap), Valve pa se prav nič ne sekira, da od njih kupujemo avstralopiteki spod Alp, je Steam okno v svet takojšnjega pridobivanja špilov. Nadalje je tu samodejno in pogosto razpošiljanje zaplat tako za Parino aplikacijo kot igre, kupljenih skoznjo. Včasih je to zoprno, a pravzaprav je zlata vredno, da se patchi prenesejo ter namestijo sami od sebe, ne da prideš na strežnik in izveš, da imaš napačno verzijo, nakar patch iščeš širom interneta in so vse pagine za download zasedene. Valve za temeljni program skrbi zgledno in pogosto ter skozenj nenehno dostavlja novice, tako da se dejansko počutiš kot stranka, za katero nekdo skrbi. In navsezadnje Steam poudarja filozofijo vsega na enem mestu. Servis ne razpečuje le komercialnih plačljivih iger in nadgradenj zanje, temveč nudi zavetje manjšim avtorjem, navaja minimalne zahteve, starostne oznake, večigralske lastnosti in ostale podatke o igrah ter zastonj daje na voljo mode, demote, prikolice visoke & nizke ločljivosti in naključne bonbončke, kakršna je art bukvica za Bioshock. Preload, se pravi vnaprejšnje dostavljanje plačane igrarske vsebine, ki jo nato ob sekundi izida odkleneš in začneš igrati, je pa itak ponarodel. Jasno, zmeraj lahko greš na Gamershell ali enega od torrentastih portalov. A imeti toliko na enem mestu je priročno in hrani čas, zlasti če hočeš na brzino vžgati multiplayersko razpaljotko. Običajno moraš poklikati igro, izbrati opcijo in preiskati strežnike. Tu samo pokažeš na postavko 'Servers' in izbereš strežnik. Če špil imaš, se bo pognal in se pridružil, če ga nimaš, pa se bo pojavila nakupovalna košarica. Namečkoma si lahko skozi čvekalna okna stalno v stiku z izbranimi prijatelji, tako v Oknih kot v igrah.



Ne, Para ne skriva, da se v mnogočem zgleduje po servisu Live za xbox 360. Med drugim so od tam pobrali sezname prijateljev in dosežke (achievemente), to pa v Steam Community združili z osebnimi stranmi v slogu MySpace ter pridruževanjem skupinam, kar olajša povezovanje z enako mislečimi. Takisto ni skrivnost, da so Paro med drugim ustvarili zato, da bi se rešili spon klasičnega razpečevanja izdelkov, pri katerem trgovec pobere levji delež zaslužka, in da bi z nenehnimi zastonjskimi nadgradnjami Counter-Strike obdržali na prestolu večigralskih nažigalnic. A bolj zveličaven in bistven cilj je bil stik z odjemalci, ki ga Steam na forumom superioren način omogoča veselim Ventilčkom in ki tvori enega temeljnih kamnov njihove popularnosti. Gabe Newell, ustanovitelj Valva, pravi, da so skozi Steam zmerom na tekočem, kako njihove stranke nadgrajujejo strojno opremo. Le dva odstotka jih ima DX 10 in Visto, kar vpliva na to, koliko se ukvarjajo s podporo obema. Nadalje je tu direktno popravljanje tistega, kar je narobe. Robin Walker, glavni dizajner Team Fortressa 2, se priduša, da je neprecenljivo, kako lahko danes napiše kodo in je ta jutri že v računalnikih vseh uporabnikov. Včeraj izveš, danes popraviš, jutri igrajo – preprosto, elegantno, hvalevredno. In naposled Steam določa, kako Valve špile oblikuje. Skozenj so na primer izvedeli, da so ljudje v Episode One množično umirali v temačnem prizoru ob crknjenem dvigalu, kjer se Gordon in Alyx borita z valovi uletavajočih sovražnikov, zaradi česar je folk nehaval igrati. Uradni preizkuševalci so sicer dejali, da je to zabavno, toda Newell je zaključil drugače in Episode Two lepše teče ravno zaradi takih ugotovitev. (Se pa iz tega rojeva vprašanje, koliko podatkov o tebi rajža v Valvov štab ...) Steam je torej bistven del Valvove strategije, ki v prihodnosti zajema tako podpise distribucijskih pogodb s še več založniki kot inačice starih iger za večjedrnike, konkretno Counter-Strike, Day of Defeat in Half-Life 2. Newell na podlagi tega obljublja orjaški napredek v fiziki in umetni pameti, podoben razvoju Nvidijinih ter Atijevih grafičnih čipov, kar naj bi ugledali leta 2008 ali 2009. Če se to pokriva z neobhodno Episode Three ali celo s Half-Life 3, navdušeni jedec klobas in zelja ne razkriva, vendar omenja tisoč samostojnih, pametnih bitij na zaslonu naenkrat. Samo da ne misli na headcrabe, brrr.

Hranljiva oranža

The Orange Box, v katerem so na enem mestu zbrani Half-Life 2, njeni epizodni nadaljevanji Episode One in Episode Two, miselnica Portal ter večigralska pucačina Team Fortress 2, je poleg Steama Valvov drugi trenutni steber. Z določenega vidika je paket sicer videti kot poslovni nateg. Tak se zdi človeku brez kreditne kartice in / ali interneta, ki že ima Half-Life 2 in Episode One ter bi si rad privoščil samo Episode Two, pa si je v štacuni ne more kupiti, saj je ločeno naprodaj samo na Steamu. Isto velja za Portal in Team Fortress 2, ki ju boš posebej v fizični obliki zaman iskal. Ampak to je edini scenarij, ki izpade količkaj neposrečen, in še tu je treba vedeti, da bi za Episode Two na Pari odštel 33 dolarjev (27 EUR) in za Portal 24 $ (20 EUR). Razlike do 39 evrov, kolikor stane The Orange Box, je za nekaj hlebcev dobrega kruha, s tem, da dobiš tri nove, sekajoče špile, ki pomenijo prav toliko različnih pristopov. Če si ne lastiš bodisi Half-Life 2, bodisi Episode One, kaj šele obojega, pa vrednost eksponentno naraste, tako kot je izredna za lastnike xboxa 360. Zanje Oranža sicer košta 60 evrov, a za to konzolo je paket nekaj tako odlično slastnega, da bi lahko mirno veljal dvajsetaka več. 23. novembra Box izide še za playstation 3, nad katerim se Newell sicer stalno usaja, a ga vseeno ni spregledal. Upajmo, da bo konverzija solidna.



Eden od vzrokov za odličnost Half-Lifa 2 je, da Valve ni osnovan na navpičnem poveljevanju, kjer bi se Newell drl na sužnje pod sabo, ampak je sleherni uslužbenec dolžan pomagati vsakemu drugemu. Gabe je samo pameten general.

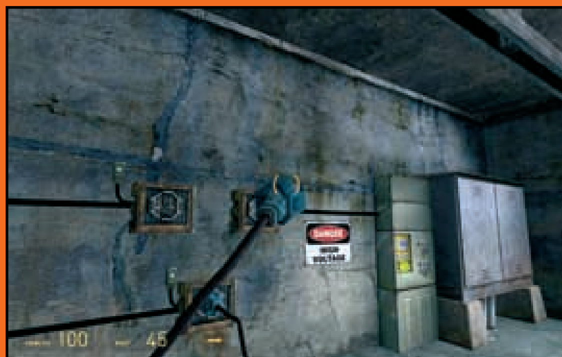
Gabe pravi, da The Orange Box ni bil od začetka načrtovan izdelek. Bolj kot so se bližali koncu izdelave vseh treh njegovih bistvenih sestavnih delov, bolj so si belili glavo, kako uskladiti distribucijo in stroške ter ne zmesti kupca. Nakar so prišli na idejo: kaj, če bi vse skupaj zadegali v en ovitek in mu dali normalno ceno, da se lastniki HL2 in E1 ne bi počutili (preveč) zlorabljene? Storili tako so. Vendar so s tem naredili še nekaj drugega, nekaj, česar se niti zavedali niso. Iz zamotane tkanine Half-Lifa 2 so namreč z dizajnersko-filozofskega stališča potegnili ločeni niti in ju peljali po svoje. Medtem ko Episode Two nadaljuje združevanje hitre akcije in počasnega razmišljanja iz izvirnika, Team Fotress 2 vzame akcijo in oddirja po svoje, nakar z mozganjem enako stori Portal. Tovrstna posrečenost kaže, kako edinstvena in velika tvrdka je Valve. Če dodamo Steam, odličnost vseh sestavnih delov The Orange Boxa ter to, kaj Episode Two, Portal in Team Fortress 2 pomenijo za industrijo kot celoto, pa imamo vse razloge, da to tvrdko avamo, kot smo nekdaj avali Looking Glass in Origin.

ORANŽNO ZA BELO

Half-Life 2 so Valve sicer že naredili za prvi xbox, ampak tisto pravo je šele tale inačica za njegovega naslednika. Padci števila sličic na sekundo so preteklost in zunanjost v 720p na poštenem elcedeju ali plazmi se lahko postavi po robu še tako močnemu peceju. Jasno, pogon Source ne kroji več tehnološke špice, a vendarle. Nakar so tu Episode One, Episode Two, Portal in Team Fortress 2. Ker so vsi tehnološko na nivoju računala, medtem ko za zaplate skrbi Xbox Live (le modom se je treba odpovedati), in ker lahko položaj kljub nadzornim točkam snemaš povsod, ostaja samo vprašanje nadzora. Odgovor nanj je, da usmerjanje in streljanje z joypadom ne povzroča težav, razen ko je treba istočasno teči, se obračati in z digitalnim križcem menjavati orožja. Zaključni boj v Episode Two je zato malo težji kot v verziji za pece, res pa je, da bistvene razlike ni. Dodana je majhna pomoč pri ciljanju, tako da gnusobo zadeneš, čeprav ne meriš natanko vanjo, kar je kul pri pokanju malih skakajočih headcrabov. Enako je s Team Fotress 2.

Je pa ta pomoč hkrati razlog, da TF2 ne podpira cross-platform igranja med lastniki verzije za xbox 360 in PC, čeprav ga mrežna koda omogoča. Za razliko od Shadowruna, ki so ga sestavljali s tem v mislih, bi morali na ta rovaš spreminjati merilno esenco TF2, da bi jo naredili pravično, in Newell se je odločil, da bi to prineslo več težav kot koristi.





Uganke zajemajo tudi pehanje vtičev v štekerje. Nič blazno naprednega, a dobro razlomi tempo, da te adrenalin ne ubije.

Half-Life 2: Episode Two

Se spomniš, kolikokrat si se po koncu kake igre počutil, kot da si izkusil nekaj veličastnega in hkrati nekaj intimnega? In kot da te na krilih adrenalina niso prevzela le osnovna čustva, kot so jeza, strah ter poželenje, temveč da si bil deležen bolj zapletenih občutij – ljubezni, pretresenosti, vzesenosti, naklonjenosti, bojazni za usodo bližnjega? Ne trudi se z brskanjem po lobanjski ropotarnici, saj je odgovor na dlani: malokrat. Drži, veliko je iger, po katerih zaradi divje akcije obsediš zasopihan, prešvican, izmozgan. A samo za vzorec je takih, ki se uspejo dvigniti nad neandertalsko enostavnost, s katero je igričarstvo dobesedno prepojeno, in ustvariti izkušnjo, ki požgečka razvitejše možgane. Da mednje spada Half-Life 2, ni dvoma. Zdaj se ji pridružuje njena Druga epizoda.



Ko pod zemljo težko dihaš pod besnim navalom antlionov, pomisliš, da bi lahko nemara dodali poveljevanje sotrpinom. Mogoče v trojki?

Na površju je Episode Two dosti podobna Episode One (J155, 78), saj ima načeloma enako filozofijo: v očiščeni obliki posredovati tisto, kar je HL2 naredilo tako čudovito. Revolucije ne boš srečal, saj igra ne preseneti z vidno izboljšano umetno pametjo, hordo svežih sovražnikov, kompletno nevideno orožarno ter brez števila frišnih prijemov. Pravzaprav se začne dokaj nedomišljijsko: nemi rešitelj sveta Gordon Freeman in pupa Alyx Vance se po vratolomnem begu iz razrušene Citadele najdeta sredi divjine in na njiju je, da se prebijeta do uporniškega gnezda v Belem gozdu. Combine namreč po destrukciji svojega oporišča živčno odpirajo portal v.2, iz katerega bi lahko na Zemljo uletelo toliko gnusob, da bi modri planet urno sivo-rjav postal. Alyx pa ima v žepu kopijo važnih podatkov, s katerimi bi lahko dr. Magnusson v White Forestu prekrižal načrte prišlekom iz druge dimenzije. Brzina naj bi bila torej parčka vrlina, a štartni poglavji od sedmih, ki tvorijo Episode Two, se odvijeta v ne najbolj privlačnih rudniških rovih ter jaških, zasteničenih z antlioni in njihovo mravljeliko različico, ki pljuva strup na daljavo. Lazenje po tunelih postane nekam utrudljivo in klavstrofobično in komaj čakaš, da se znajdeš na površju, pa tudi cilj se v zmedi okrog poškodovane Alyx ne zdi nič bliže.

A vendar je navzlic duhamorni okolici prijetno zopet izkusiti Valvovo pregovorno odlični dizajn in lastnosti Half-Lifa 2, ki po vsem tem času enako navdušujejo. S tem mislim predvsem na nadmočno mešanje blazneče strelske akcije, štorijalnih odmorov, ki so spet v celoti narejeni v pogonu in te ne trgajo iz dogajanja kot klasične vmesne sekvence v igrah, ter fizikalnih ugank, za katere zaprežeš gravitacijsko puško in sive celice. Že tu na začetku je treba zložiti v dvigalo kose železa, da kletka strmoglavi, natakniti zobato kolo na motor, zadegati električni kabel v vtičnico, prestavljati strelske stolpiče, da se obraniš hord antlionov ... Vmes pa pokati kot za stavo bodisi sam, bodisi v družbi Alyx, Psa, gverilcev in bojevitega Vortigaunta, ki dela iz sovragov mleto meso ter odpira drugače zakovičena vrata.

In nato jame Episode Two zanesljivo preklapljati navzgor. Kmalu po tistem, ko še vedno tečen od srečanja z novim šefom zapustiš žuželkaste tunele, dobiš v roke turbaški avtomobil, ki je manjkal v Episode One, in se poženeš po odprti cesti. Rešena ozkih lukenj z Alyx kukata v kmetije na poti in naletavata na običajne (zombaklji, mravljelevi, soldati, mitraljezi) ter močnejše sovražnike, med katere gre šteti tako striderje in helikopterje kot novodospele hunterje. To so tri metre visoki bojni stroji na dveh nogah, gibčni kot strela in oboroženi z eksplozivnimi puščicami, ki redko potujejo sami in te nemudoma naučijo spoštovanja. Boji z njimi so udarni in dinamični, posebej ko spremljajo vojake ali striderje, in so korak naprej glede na E1, ki ni prinesla nobenega bistvenega novega sovraga. Vmes igra ne špara z odmori, da si oddahneš, preden te speha v nov izziv, a se ne poleni glede raznolikosti prijemov in se ne odreče fizikalno pogojenim miselnim orehom, kot je pehanje lupin avtomobilov na skrajni konec mostu. Takisto ne odpiše grozljivosti (tu se izkaže perfektna zvočna podlaga), zahteva rabo gravitacijske puške v bojne namene in



Dinamika pobijanja ostaja velika. Lahko rabiš ognjena krepela ali, zlasti ko ti na hard zmanjka streliva, rokuješ z gravity gunom in deli okolice.









za zmago ne dopusti golega nažiganja po ključnih kanaljah, saj jih brez premisleka ne boš ugonobil. Zlasti pa ne štedi z razvojem zgodbe. V primerjavi z Episode One ima nadaljevanje kaj povedati, saj vsebuje dobro razlago tistega, kar se je dogajalo, kul razplet in orenk nastavek za Tretjo epizodo, vse to pa poda elegantneje, jasneje ter z nemalo luštnega humorja. Jasno, iztek je nedorečen, saj gre za nehvaležni srednji del trilogije, vendar to ne pomeni, da je nezadovoljiv in šibek. Ravno nasprotno. Tako te E2 po sedmih, osmih urah zložnega bildanja napetosti (težavnost normal, na voljo sta še easy & hard), kar je več kot recimo Halo 3, pripelje do veličastnega, kot struna napetega finala, ki v spregi z zanimivim novim sredstvom za deratizacijo striderjev in kupico nelinearnosti pokaže, kako se dela sapo jemajoč, švic iztiskajoč, gate drekajoč, igralsko napreden, doslej nikdar viden klimaks. Drži, da igra ni čisto vse, kar bi lahko bila, saj ne dostavi velike količine novosti, ne skriva, da gre za prečiščen recept Half-Lifa 2, in ne osveži inteligence combinovske soldateske, saj z njo ni veliko dela. Takisto je vsaj malce smešno, kako si Freeman ne zna pomagati z rokami, da bi preplezal kupke kamenja, ki rabijo kot naravne ovire in s katerimi bi zlahka opravilo petletno dete. Pa grafika je s čisto tehnološkega stališča malce zastarela. Toda uradniško beleženje tehnikalij ne more prevesiti tehtnice. Občudovanja vredno je že, koliko pristopov servira igra, saj nažigaštvo nadgradi z avanturo, miselnico, ploščado, dirkačino ter grozljivko. Vsi ti sestavni deli so učinkoviti in naravno vstavljeni v širši okvir, nanizani pa so tako hitro in spretno, da imaš komaj čas zajeti sapo. Half-Life 2 je bil odličen, toda E2 ga še prečisti in otipljivo preseže Episode One. Deležen si več kot solidne dolžine in močnega povoda za še eno igranje, saj je vdelan intriganten komentar, ki ga je vredno poslušati, če te zanima, kako je potekal izdelovalni proces in koliko ovir je treba preskočiti, da narediš kakovosten špil. (Škoda, da česa takega ne morem narediti z opisom, heh.) Tudi okolje je nekaj posebnega. Namesto da bi avtorji ciljali na globalno intergalaktično dramo, igrali na ceneno seksualnost ali žvečili vstajenje pregovornega Zla, skozi naskok vesoljcev obravnavajo usodo tako sveta kot malih ljudi. Na dnevnem redu teh igrarskih Dosjejev X so veličastne eksplozije in zarote vsemirskih razsežnosti, kot priča G-Man, ki zopet nastopi na svoj znani enigmatični način. Najbolj pa navdušuje čustvena vez, ki jo Episode Two ustvari s teboj, s čimer prestopi iz še ene dobre streljačine v mojstrovino. Ob vsakem človečnosti oropanem zombiju, ki ga s strelom v pošast na betici odrešiš trpljenja, posebej ko s srce parajočimi kriki odhaja v večnost, te presune mešanica sladkobe in grenkobe. Hladni horor, ki ga utelešajo hunterji in striderji, presega Vojno svetov, dočim ledu naloži še pokrajina z zapuščenimi kmetijami, ki tvori levji delež vsebine, saj se E2 za dobrodošlo spremembo ne dogaja v mestu. Ko se v jasnem dnevu pripelješ pred eno takih bajt, vstopiš in v kleti naletiš na cvileče glavorake ter zombaklje, si ne moreš kaj, da ne bi pomislil, kako je bilo še včeraj vse to normalno, to so bili običajni ljudje kot ti in jaz, zdaj pa ... Nakar uleti hunter in vse skupaj razpade v krvoločno zmedo, ali pa te v skednju pričaka nekaj hujšega, nekaj ogabno črvičkastega ter nadnaravno telepatskega. Neopisljivo je, kako si po tistem vesel Alyx, ki te ne spremlja samo s pištolo, temveč stalno komentira svoje čustveno stanje, je pametna, sposobna in nasploh punca za ženit. A če se je za fejst dekle, ki se mu ni treba vun metati z jozeljni in sluzavim spogledovanjem, izkazala že v HL2 ter Episode One, zdaj stopi na novo stopničko. Čisto veselje je gledati, kako naravni so njeni gibi in kako ekspresiven njen obraz, zlasti pa je radost opazovati, kako obrajta Psa in kako napotvorjeno ima rada očeta Elija Vanca, ki omenja vnuke. (Ježeš, omenjanje otrok v streljanki, bejžmo, kam gre ta svet!) Vendar Alyx ni edina, ki prepriča na ta način. Enako simpatična sta Eli in Magnusson, vsak s svojo otipljivo osebnostjo, tu so edinstveni Vortigaunti, G-Man je tako ali tako pregovorno ugankarski, bazo naseljujejo čevkavi in zbadljivi uporniki, pri katerih si ne moreš kaj, da se jim ne bi nasmejal ... So to še skupki poligonov ali so osebe, ki jih namesto možganov igralcev naredi tehnologija? Tenka je črta. Zopet vse korenini v Half-Life 2, a treba je ceniti, kako zglajeno in nadgrajeno je.

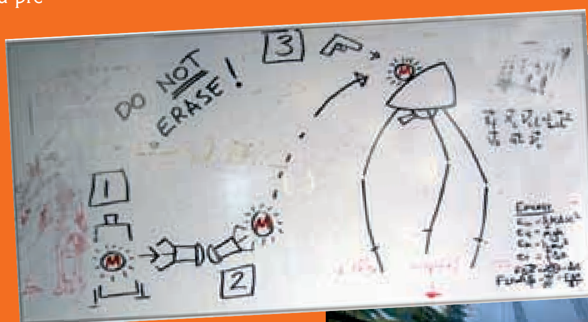
To je torej srž Episode Two. Ko jo igraš, ne zadovoljuješ samo najbolj primitivnih nagonov, kot se godi v orjaški večini špilov. Ko koljeŠ zombije, veš, da odrešuješ ubožce, obsojene na suženjstvo pod headcrabi, zato ogenj iz tvojega orožja obdaja nenavadna mehkoba. Ko gledaš Alyx, ne zreš v lutko napihnjenega oprsja, saj ob njenem ranjenem trpljenju izkusiš tudi dobrovoljno naklonjenost, ki morda prerašča v ljubezen. Ko hodiš po bazah, si deležen niza človeških, toplih prizorov, nič solzavih in prisiljenih, resda pomešanih z grozo, a obenem zmiksanih s humorjem in pogumom. Ko zreš odjavno špico, pa si bil ravnokar priča nečemu tako srhljivo napetemu in pretresljivemu, da kar obsediš, nem, utrujenih dlani ter rdečih oči, ujet v vrtinec čustev. Znak zrele mojstrovine. **91**



● **More pritožba leteti na to, da se furamo le z enim vozilom? More. Toda v E2 lahko projiciramo vse vrste svojih želja, kar pa ne pomeni, da bi delovale.**



● **Se Alyx in G-Man potegujeta za vlogi v najnovejšem filmu o Drakuli? Morda res še nista zrela za Dramo, vsekakor pa poligonsko frisovje iz Episode Two prikaže več občutkov kot marsikak resnični igralec.**





● **Ker vam ne nameravam kvariti užitka ob zadnjem boju, le tole: zajema striderje, eksplozivni bobek in bajte, ki se rušijo. Uživajte.**

Portal

Česar si Valve niso sposobni sami izmisliti, poiščejo in kupijo – z namenom ali po naključju. Slednjemu gre bržda pripisati zgrab nič manj kot sedmih mladeničev in mladenk, ki so leta 2005 za svoj diplomski projekt na tehnološkem inštitutu DigiPen vkup dali izvirno igro z nazivom Narbacular Drop (poglejte na natlačenko). Nenavadna 3D miselnica je temeljila na ustvarjanju dveh med seboj povezanih portalov v stenah, skozi katere je hodila junakinja, princesa No-Knees. Tako ji je bilo ime, ker ni mogla skakati. A še preden si je Narbacular Drop mogel pridobiti kultni sloves med spletnimi obskurnicami, so ga zapazili Valvovci. Nekaj jih je prisostvovalo sejemčku, ki ga inštitut DigiPen vsako leto priredi za svoje diplomante, da bi jih službodajalci laže opazili. Mesto Redmond v zvezni državi Washington, kjer domuje DigiPen, je zelo blizu Valvovemu štabu v kraju Bellevue, zato je bila njihova prisotnost samoumevna. Urno so se navdušili nad Dropom in izdelovalce povabili v firmo, po kake četrt ure dema pa jim je Gabe Newell enostavno ponudil službo. Mu je že moralo nekaj klikniti, premetencu.

Da je Narbacular Drop temelj Portala, je logično. Kar navdušuje, je to, kako prečiščen in učinkovit proizvod je iz njega nastal v kratkih dveh letih. Iz pravljično fantazijske okolice se v koži mladenke po imenu Chell preseliš v mrzlo, ZF-futuristično stavbo, kjer ti glas sprevržene umetne inteligence pove, da te čaka niz preizkušenj. A te niso strelskega značaja, temveč zahtevajo drugačne spretnosti. Zvezda igre je namreč puški podobna naprava, ki v običajnih zidovih ustvarja pare medsebojno povezanih duri. Rdeča in modra vrata, ki jih onegaj izvrta, so vedno povezana z izvendimenzionalno črvo luknjo ničte debeline (domače povedano, greš v ena in takoj prideš iz drugih, kjerkoli že so) in zmerom je moč imeti narejen samo en par. Z zaporednim odpiranjem in zapiranjem portalov tako premaguješ ovire v 3D prostoru, pri čemer lahko vsaj miniaturno skačeš, da princesa Brez-Kolen rdi od sramu. Takisto grabiš zaboje in jih postavljaš na rdeča stikala, žokaš gumbe, odpiraš vrata, prečiš bazene radioaktivne tekočine, se ogibaš topovom in se bližaš izhodu.

Ja, tako preprosta je osnovna mehanika igranja, če jo dobro pogledaš. Kar navduši, sta njena temeljna briljantnost in to, kako je uporabljena za spretno zastavljene puzle, ki izprašajo tvojo človeško prilagodljivost. Spočetka bo proces dokaj jasen: naredil boš moder portal v en zid, pomeril drugam in tam naredil rdečega, nakar boš šel v modrega in prišel iz rdečega. Če nekje ni stopnic, narediš en portal ob sebi in drugega nad previsokim zidom za skok. A ne mine dosti časa, da se stvari zakomplicirajo. Kako zleteti čez prepad? Takole: zvrtaš en portal v tla daleč pod sabo in drugega pravokotno nad prepadom, nakar skočiš v prvega. Ker nabereš hitrost, ko padaš, brzinsko priletiš iz drugega, le da se tedaj ne giblješ več navzdol, temveč premočrtno naprej. Norišnica. Ali pa skočiš v tla in priletiš gor iz drugega portala, ki si ga naredil v tleh. Ko bereš, se zdi zapleteno, ko že nekaj časa igraš, pa samoumevno. Vendar je resnica vmes med obojim. Nadalje igra doda zidove, kjer ni mogoče vrtati portalov, krogle energije, ki jih je treba z bolj ali manj zapletenim sistemom tunelov odpeljati do vročih točk, da usposobijo dvigalo, morilske kanone, električne prepreke, ki izključijo portale, ko se jih dotakneš ... Začetne puzle imajo praviloma eno rešitev, toda z onimi proti koncu ni tako.

Da vse skupaj ni okostnjaško in zamorjeno, poskrbi humor. Tega se s slik ne vidi in tudi če boš iskal Portal na YouTube, ne boš začutil posebne mešanice smeha in srha. Ker je Chell nema, je glavni vzrok zanj omenjena umetna inteligenca, ki meša robotsko navajanje dejstev, trosenje neumnosti in sadistično zlobo. Nekaj nepopisno smešnega je na tem, kako ti ženski glas spod stropa z enolično dikcijo kompjutra iz osemdesetih naznani, da cena portalskega krepela presega vsoto vrednosti notranjih organov v '/vstavi ime domačega mesta'. Ali kako ti hladnokrvno pove, da je naslednji test nemogoč, nakar te občuduje in te vabi s torto, ki jo boš dobil na koncu. Torto, razumeš? Vem, da ne, ampak po silovitem zaključku še boš. Ta smeh pa je grenak, kajti stalno se zavedaš, da si na robu smrti, da bo tvoj krepot ta skupek silicija in žic le zabaval in da je njegovo občudovanje lažno. Konkretne štorije res ni in povezava s Half-Lifovim univerzumom je ohlapna. A tisto, kar je, ni ne preveč, ne premalo.

Škoda potemtakem, da Portal ni do kraja izpiljen. Pozna se, da so ustvarjalci zeleni za ušesi in čeprav naj bi Valve prežemala demokracija ter splošna skrb vsakogar za vsakega, je struktura vidno manj elegantna kot v Half-Lifu. Pomisleki glede nevznemirljive, enolične okolice in manka pomoči na stran (navsezadnje je oboje bistveno za vzdušje, ki je ena



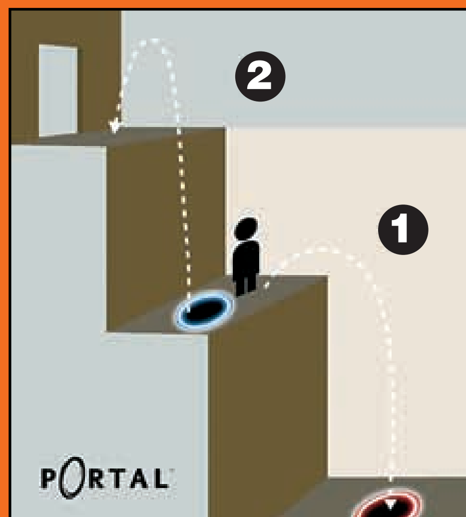
Ob kanonih, ki govorijo "Where are you?" in padajo skozi neskončno zanko, ne moreš zatreti nasmeha.



Tipična sobana v Portalu: vzeti je treba kocke, z njimi obtežiti stikala, vključiti dvigalo in odpreti duri. Poznejši nivoji obsegajo več med sabo povezanih sob.



Ker pod temile topovi zaradi vrste materiala ni mogoče ustvariti portalov, je rešitev tele uganke malo zahtevnejša od njih vdiranja v pod.



V več kot dvajsetih letih igranja iger se mi je le dvakrat zgodilo, da mi je bilo ob 3D prizorih slabo. Prvič je bil za to odgovoren Descent, zdaj Portal. Ko skočiš v tla in nato priletiš iz njih, možgani kaj hitro zabuljeno pogledajo in se pripravijo na reset.











Portala nista tu samo za prestavljanje lastnega fizisa, saj z njima usmerjaš tudi energijske krogle.

ključnih odlik Portala), že vsebine ni veliko. Drži, da cena 24 dolarjev ob ločenem nakupu ni visoka, da je finale nepričakovan, da je vdelan zanimiv komentar da te po koncu čakajo predrugačene verzije ključnih soban ter lovljenje rekordov, kar zna biti izgovor za še in še igranja. Toda prvi in temeljni sprehod skozi Portal traja komaj dve ali tri ure, kar je kljub vsemu malo. Dodaten problem je, da od tega vsaj polovica odpade na uvajalne nivoje. Brez začetnega treninga kajpak ne bi šlo, vendar le-ta traja predolgo, saj si skozi pol špila, preden naletiš na prvi resen izziv, ti pa se nato podaljšujejo na način, ki ni najbolj uravnotežen z začetkom. Če bi igro bolje tempirali in dodali še nekaj resnejših sob, bi bila za vse prste obliznit, tako pa se ustavi na pragu odličnosti. Nič ne bi škodila niti multiplayer za dva na razdeljenem zaslonu ali spletni co-op, kjer bi ljudeka puzle reševala skupaj.
A vendar je Portal občudovanja vreden projekt. Predvsem je originalen, saj take miselne zasnove izven eksperimentalnega Narbacular Dropa v igrah še nismo srečali. Sive celice s svojimi zvito nastavljenimi preprekami kravžlja na docela edinstven način, saj zahteva, da se osvobodiš spon vsakdanjika in se dvigneš na novo raven 3D mozganja, kakršno je Prey z obračanjem prostora šele nakazal. Obenem pa te vzdušje utopi v tehnološki odtujenosti in hladni osamljenosti ter s suhim, subtilno izkrivljenim humorjem izvablja tako smeh kot kurjo polt. Zapomnili si ga bomo kot eno najbolj nenavadnih iger leta 2007 in širše. **87**

Team Fortress 2



Ti dnevi so za navdušence nad grafiko v igrah presneto naporni: če časa ne zagonijo ob preizkušanju konzolnih ukazov v demu Crysisa, ga pa ob prepiranju, kako Call of Duty izgleda ogabno in kako UT3 sploh ni za nikamor. Nakar od nikoder uleti Orange Box in ne le z eno, temveč s tremi igrami pošlje vso to silno grafiko naravnost skozi okno. Posebej Team Fortress 2 da vedeti nekaj, kar smo po malem govorili že dolgo – posrečena risankavost oziroma splošna stiliziranost velja vsaj toliko kot najbolj nehuman fotorealizem. Včasih še dosti več.
Team Fortress mnogim današnjim špilavcem ne sproži solznih napadov nostalgije, a je v večigralskem svetu legenda. Bil je namreč prva uspešna večigralska popolna predelava in je oče marsikatere moštvene igre s poklici; omenimo le Enemy Territory. Po izidu daljnega leta 1996 za prvi Quake je bil uspeh TFja tolikšen, da so avtorji (Avstralci John Cook, Robin Walker in Ian Caughley) ustanovili Team Fortress Software in začeli s komercialnim razvojem igre na pogonu Quake 2. Tako je štartala epopeja prestavljanj in skokov na druge grafične motorčke, povsem primerljiva z Zavednim Dukom. Na hitro so spacali prenos na Half-Life, imenovan Team Fortress Classic, na pošteno nadaljevanje smo pa čakali in čakali ter vmes še malo čakali. Se je splačalo? Prmejdun, da se je!
Tudi pod Sourcem stvari sprva niso tekle gladko, saj je zloglasni pobegli skupek kode HL2 iz leta 2003 vseboval del TF2 v klasičnem vojaškem slogu. Šele letos smo igro ob najavi Druge epizode ugledali v končni luči ... in nismo natančno vedeli, ali naj se smejemo ali nemara kaj drugega. Avtorji so namreč, z izjemo osnove devetih poklicev, vrgli v koš vso poprejšnjo vsebino in slog zasukali za 180 stopinj. Iz moderne, hladne vojaške streljanke so napravili totalno zajebantsko, mavrično barvito, v vseh pogledih pretirano radostno destrukcijo z liki, ki so pobegnili iz stripovskih bondovskih detektivk. V žanru, kjer se skušajo velika imena brzinsko prehiteti v tem, kdo bo izdal bolj resnobno, pristno, krvavo in sterilno armadno akcijščino, so prostodušno ubrali svojo pot in si upali poskusiti z odpuljenim slogom, ki ima dušo. Rezultat je neznansko simpatična igra, ki vas bo še in še metala s stola po tleh od krohota. Četudi niste nagnjeni k napadom smeha, si ne boste mogli kaj, da ob komičnem racanju in momljanju likov ust ne bi vsaj ukrivili v nasmeh.
Slog je posledica zgledovanja po ameriškem ilustratorju Josephu Leyendeckerju in temelji na stereotipih, poudarjenih z enostavnimi, močnimi silhuetami. To pomeni vohuna s štumfom na glavi, soldata s čelado postrani in pyra z gumijasto gasmasko. Vse je do onemogosti karikirano, tako da v boju ni nikoli dvoma, kdo stoji pred vami. Obenem je jasno, da lahko recimo suhljatega izvidnika že dohtar posili z žago, da pa se je dvestokilskemu težaku (heavy) bolje ogniti v čim večjem krogu. Z zidom ali dvema vmes, če je mogoče. Smešnost je pripeljana do te mere, da se igra nenehno dela norca iz vsega in vsakogar, tudi nas. Ko izginemo v krvavem slapu mesa in udov, se pogled za trenutek osredotoči na našega krvnika, ki ga lahko s tipko F5 pofotkamo ... nemalokrat v zmagovalni pozi, ko pleše po našem truplu (če je le-to v več kosih, puščice nakazujejo, kje bo na fotki kak ud). Ob tem nas špil skuša potolažiti, da smo živeli pet sekund dlje kot v prejšnji rundi. Rajanje na poražencih je sicer dvorezen meč, saj med njim izgubimo nadzor nad likom in na polnih strežnikih se rado zgodi, da med obredom kdo prileti izza vogala ter da plešoči dobimo raketo v zobe, kar je smeh brez primere. Podobno je glasovno momljanje, ki ga izdavijo liki na ukaz – razen težaka, ki se mu rado strga in začne psihopatsko rohneti vsakič, ko se



Liki imajo različne zmagovalne animacije glede na to, katero od treh krepelc držijo v rokah.



Vohunova kamuflaža povzroči, da se igralci iste strani nenehno sumničavo streljajo med seboj.



V težaka uperjen zdravnikov snop je zelo domač prizor. Ko postaneta neranljiva, pred tako hodečo mesoreznico vse beži.



Ciljanje s snajperico je preprosto, a zaradi hitrosti likov polaganje headshotov ni banalna reč.

cevi njegovega težkega mitraljeza pošteno zavrtijo. Nemalokrat sem se znašel, kako dirjam za skoraj mrtvim sovragom, kričeč "Coward!", nakar sem seveda nabasal na mino.

No, smešnost kajpada ne bi pomenila mnogo, če bi bila igralnost zanič. Pa ni. Težko je reči, kaj v Team Fotress 2 tako vleče, ampak vse se enostavno 'zdi' posrečeno. Z izjemo rahlo dolgega čakanja na oživitev (okrog petnajst sekund), med katerim lahko gledamo krvavo rajanje, je vse tako gladko, tekoče in brez frustracij, da je veselje. Ni denimo prijateljskega ognja, zaradi česar so tesni prostori redno prizorišča eksplozivnih veselic z raketami, bombicami in črevci. Ni zaletavanja v soigralce, z izjemo tistih, ki so nasprotnikovi vohuni, kar je eden od načinov, da jih začopatimo. Hitrosti gibanja in orožja, ki pomenijo glavno razliko med poklici, so mojstrsko uravnoteženi, in ko se naučimo vse muhe krepelc, je klanje levo in desno čisti užitek. Učili pa se bomo kar nekaj časa, kajti deveterica poklicev pomeni, da so ozko zastavljeni in raznoliki. Izvidnikovo glavno orožje je njegova hitrost, medtem ko mora biti vohun mojster zavajanja, da lahko zakrinkan pride za hrbet in špikne ključne nasprotnike, recimo dohtarja, med rebra. Sami največkrat ne moremo postoriti vsega in praviloma je nujno sodelovanje soborcev, denimo težakov, ki z zdravnikom za hrbtom sprejemajo svinec, grenadirjev za polaganje pasti, inženirjev za dotok surovin ter izvidnikov za brzopeto zasedanje položajev. Karte so dovolj raznolike, da se lahko situacija na njih v okviru ene partije krepko spremeni, zato bo dobro moštvo sposobno urno menjavati razpored poklicev, ne le dudlanja ene kombinacije. To napravi TF2 ne le takoj dostopen začetnikom, ampak tudi izziv za klane in stare mačke. In zaradi tega je igra izjemna.

Kart je trenutno šest, kar se zdi malo, a so vsaj za začetek dovolj raznolike, da se da z njimi ukvarjati dalj časa. 2Forts je predelava iz kultnega izvirnika in je še vedno lov na zastavo, ups, dokumente. Well in Granary sta klasična dominacija področij, Dustbowl ter Gravelpit obravnavata zasedanje položajev (assault), medtem ko je Hydro nekaj novega – velika karta z naključnim določanjem zasedanja njenih delov. Da s sporazumevanjem ni križa, skrbi vdelana zmožnost glasovne komunikacije. Po strežnikih sicer že krožijo prve domače karte, zato se suše ni bati. Edina zamera so boti, ki jih ni. Pred Quake Wars bi to povsem oprostil, ker so za tako moštveno igro ponavadi neuporabni, a zdaj bi prišli kar prav, vsaj za začetnike. Ampak boti gor ali dol, tako elegantne in čisto nedolžno simpatične igre že dolgo ni bilo na spregled. O ja, vredno je bilo čakati. **90**



Risankast slog je pogonu Source, ki so mu bliže oglate oblike, risan na kožo, tako da so karte fenomenalnega videza.

PROFESIJE

Scout je mozoljav fante s komaj mutiranim glasom, ki šprinta kot utrgan in vas kresne z bejzbolskim kijem, če rečete kakšno čez njegov priljubljen bend. Ima tudi puško in dvakrat hitreje zaseda položaje kot ostali.

Soldier je klasična topovska hrana s čelado čez oči in bazuko na rami. Orožje obvlada tako dobro, da lahko izvaja rocket jumpe za desetko v slogu.Kljub hitremu streljanju ni premočan, saj imajo rakete majhen premer eksplozij.

Pyro je markantna pojava z gumijastim ognjevarnim kombinezonom in momljajočim govorom. Z njim je najbolje čakati v zasedi, ker ima plamenomet kratek doseg. To je edino orožje, ki razkrije vohuna.

Demoman je zapit Škot, ki poleg steklenice ljubi razstreliva. Posebno taka, ki letijo iz njegovega bombometa v glave nasprotnikov. Poleg klasičnih na udarec ima še tempirane, s katerimi postavlja pasti.

Heavy ima samo enega prijatelja – svoj šestcevni težki mitraljez, ki je očitno ženskega spola, ker se rad stiska k njemu, ups, njej. Z največ življenjskimi točkami je idealna tarča za dohtarjevo pozornost, saj zmore prestreči največ sovražnega ognja. Pa počasen je kot hudič.

Engineer nima velikih krepalic, lahko pa eno postavi – polno nadgrajen stolpič zmore zrešetati vso nasprotno stran. Poleg topičev inženir razporeja še stroj s surovinami in teleporte za hitri dostop.

Medic je v moštvu tisti, ki je nedvomno deležen največ zahval. S svojim zdrav-o-matom lahko soborce zafiksa na 150 % zdravja, poleg tega pa, če je dovolj časa živ, napravi sebe in tarčo za deset sekund nerazčefukljivo.

Sniper je robustni Avstralec, ki mu je bilo dovolj safarija in je slone ter leve zamenjal s sovražnimi komandosi. Dlje časa kot zre skozi reševtlin, več škode strel napravi.

Spy je potuhnjenec, ki se lahko za krajši čas napravi nevidnega. Zlasti je zabavna njegova sposobnost, da se preobleče v nasprotnika in nato iz zasede izvaja hudodelstva ter minira inženirjeve konstrukcije.

Človek bi si mislil, da bodo najbolj pravomoške igre na voljo predvsem za računalnike, ki s svojo zmogljivostjo in ceno ne sklepajo kompromisov. Toda oba najbolj mišičasto suvajoča špila zadnjih let, God of War in Gears of War, sta z abakov izostala, saj sta domovala na obtelevizorskih škatlicah. Vsaj glede enega se je to zdaj spremenilo. Koleslji vojne se odvijajo na Zemlji podobnem planetu Sera, na katerem več ne rastejo rožice. Iz njegovega črnega trebuha so na Emergence Day uleteli mišičasti, zobati, neusmiljeni in oboroženi Locusti, katerih cilj je iztrebljenje ljudi. Ne preseneča torej, da v svetu Gears of War ne prosperirajo jezični dohtarji, ampak možaki, kot se zagre. Soldatje – 'geari' so po vrsti grajeni kot ameriški fuzbalerji, ki zjutraj požrejo konjiča (ne morskega) in ga poplaknejo s koktejlom iz opilkov. Warhammerjevsko so ovešeni s kupi kovine, pripadajo pa armadi, ki bolj marinska ne bi mogla biti. Nič čudnega, da je igra v ZDA doživela tak uspeh, saj na svoj neandertalski način odseva čezlužno dojemanje spopada civilizacij. A preden se jamete zgražati, pomislite, kako bi pri nas vžgala 3D nažigačina, v kateri bi učili kozjih molitvic Hrvate. Isti šmorn.



● Poveljevanje je omejeno, vendar sotrpini itak ne morejo umreti, ampak so le onesposobljeni. Med bojem jih lahko instantno pozdraviš, nakar ti zopet konkretno pomagajo, občutno bolj kot recimo v Call of Duty 4.

Morda se zdi, da je najmočnejša plat igre grafika, ki je lep primer tega, kako spretno uporabiti Unreal Engine 3. Že na xboxu 360 je bila zunanjost odlična, močan PC pa jo z dodatnimi efekti in višjimi ločljivostmi potegne za obronek više. Pri tem niti ni važno, če špil poženemo v načinu za DirectX 9 ali DX10 (slednji deluje le pod Visto, prvi tudi pod XPji), saj je razlika minimalna. Hladna, neprijazna okolica, polna ruševin, cerkvaste arhitekture, ognja, razmetanih soban, vlažnega skalovja in mrakobe naredi izreden vtis, ki ga poudarijo učinkovita muzika, grčavo besedičenje ter množtvo kul zvočnih učinkov.



● Če ne tiščiš desnega gumba na miški, sploh nimaš merka. Nažiganje 'iz boka' je temu primerno kaotično in učinkovito le v bližnjih srečanjih.

Škoda le, da je okolica nekam enolična, saj je narejena izključno v omenjenem slogu in te zna s svojo pustostjo včasih zdolgočasiti namesto pretresti.

A zunanjost je le način, kako ustvariti vzdušje. Le-to se ne spusti v grozljivost Dooma in srhljivost Feara, zna pa nabijati adrenalin in zadovoljevati najbolj temeljne nagone. Natanko take, ki vodijo našega junaka Marcusa Fenixa. Marko mora s sotrpini v locustovske tunele zadegati napravo, ki jim bo zmešala štrene, pri čemer gre seveda marsikaj narobe. A dasiravno na nekaj mestih obrne kak ventil in ga na poti čaka par odločitev, če se bo odpravil levo ali desno, se mu ni treba matrati z razmišljanjem, saj je srž špila premočrtna nažigaška akcija. V njej je moč Locuste v mleto meso spreminjati s pištolo, granatami in opremljenima večjima orožjema. Mednje spadajo taka in drugačna hitrostrelka, šibrovka, magnumski revolver, bazuka, snajperka, eksplozivni lok ter nebeški laser. Ko zmanjka metkov, iz škatel dobimo novo zalogo ali zamenjamo orožje za eno od tistih, ki jih pustijo mrtveci. A hkrati se moremo poslužiti motorke na ustju 'marinskega' krepela, ki smrt deli na posebej ostuden način. Ko soldat pošastka med bolestnim rjovenjem prereže od glave do presredka, da kamero zalivajo potoki mastne rdeče tekočine, ti je jasno, zakaj imajo Gears of War oznako 'M', torej primerno samo za odrasle. Sploh ker se med temi sekljanji izdatno rola smrt, zmešana s preklinjanjem, strahom in merjenjem otepačev.

Toda GoW niso le še ena krvava nažigačina brez duše. Epic si namreč niso izmislili le zanimivega sveta, marveč tudi samosvojo igralno mehaniko. Hec ni v brezglavemu teku in rešetanju, kajti samo na najnižji zahtevnosti (casual) si je moč privoščiti ramboizme, medtem ko nam hardcore in insane iz glave izbijeta sleherno nepremišljenost. Ključni del igranja je izkoriščanje kritja. Marcusa, ki ga vodimo iz 'druge'



● PCjevo nadzorno shemo in sploh predelavo so Epic udejanjili v navezi s poljsko skupino People Can Fly (Painkiller). Dobro so opravili!

BOLJŠI NA PCJU?

Bi rekel, da ja, vsaj če imaš dovolj hudo mašino in se ti posreči izogniti težavam s poganjanjem, ki jih imajo nekateri (sam nisem imel nobene). Grafika je namreč boljša kot na xboxu 360 in nadzor z miško natančnejši. Tudi kameri ne mede več toliko, res je le, da so sotrpini na nekaj mestih manj odzivni. No, levji delež kulerskosti prispeva vsebina na koncu četrtega poglavja, ki doda divji beg pred orjaškim oboroženim dinozavrom ter niz dobrih spopadov z locustovsko hordo. Ne da je zaradi tega mus kupovati verzijo za PC, če že imate konzolastično, zlasti ker zgodba ni kompletnejša. Vsekakor pa je sveža vsebina, ki xboxašem predvidoma ne bo na voljo, dobrodošla, saj igralnemu času pridoda urico ali dve in se odvija na svetlem površju. In še: PCjevo verzijo krasi soliden, polno funkcionalen urejevalnik nivojev, tako da uporabniška vsebina bržda ni vprašljiva. Le malo bolj stabilen bi lahko bil.

S SVETOM & PROTI NJEMU

Multiplayer je enak kot v verziji za xbox 360, le da so vključene tri dodatne karte. Njegova prva odlična lastnost je internetni co-op, sodelovalni modus, kjer lahko vso kampanjo preigraš s še enim človečnjakom. In potem so tu bojevalni lokalnomrežni ali spletni modusi warzone, execution ter assassination. Warzone je team deathmatch, eksekucija je varianta na warzone, le da je treba sovražnika, ko ga obstreliš, še pokončati, dočim asacinacija zahteva uboj sovražnega vodje. Trinajst kart in največ osem sodelujočih v treh načinih se sliši malo, prav tako so Halo 3, CoD4 in Team Fortress 2 s svojimi poklici oziroma čini bolj nalezljivi ter fleksibilni. A multiplayer v Gears ima samosvoje zakonitosti, ki ga naredijo izredno prijetnega. Prizorišča so majhna in natrpana, stik s sovragom ob razumni želji po krvi doživiš po največ dvajsetih sekundah. Karte so zakonodajno načrtovane in zahtevajo naštudiranje, tako vsled pobiranja močnejših orožij kot dominacije potrebnih ozkih grl in obrnjenosti v določeno taktiko. Zlasti pa pridejo do izraza timsko delo, skrivanje v zaklonu, iskanje odprtih napadov z boka in mojstrovanje spretno uravnoteženih orožij, česar zadostna, a ne blečeča UP v kampanji ne omogoči. Škoda, da tudi na PCju (še?) niso vdelali klanske podpore in da ameriška najstniška golazen ni kaznovana za rane prekinitve. Večigralstvo na peceju poteka čez zloglasni servis Games for Windows Live, a naj vas to ne prestraši. Vsaj ne preveč. Zastonjsko srebrno članstvo zadostuje za večino funkcij, med drugim za pridruževanje in gostiteljstvo spopadov. Imajo pa 'zlatki' na voljo par naprednejših zadev, ki bodo nekaterim morda bistvene, kot je vabljenje prijateljev in lestvice. No, če je kompromis, naj bo, tale niti ni slab.

Gears of War



Čeprav je včasih smešno videti, kako se sovražnik tako zamakne, da Marko reže v prazno, je motorkasto pokončevanje vedno znova zabavno. Boo-yaaaa!



Oborožena hodeča mrcina, ekskluzivna PCju, je tako silovita, da se ji prav-zaprav sploh ne moreš kaj dosti upirati. Je krona luštne nove vsebine.

perspektive (nizko postavljeni gledamo čez njegova ramena, pri čemer je lik potisnjen na eno stran), s pritiskom na preslednico stisnemo v kritje ob prepreke in objekte, kot so zidovi, stebri, avtomobili in sodi. Nato s klikom desnega miškinega gumba pogledamo iz zaklona in streljamo, dokler se nam zdi pametno, ko izpustimo desni gumb, pa Fenix ponikne nazaj v zaklon. Ker Locusti dobro vračajo ogenj in hočejo dosti svinca, da podležejo, mi pa lahko takisto prenesemo nemalo poškodb, če le ne nastopijo naenkrat, so boji v Gears of War polni tičanja v zaklonu, natančnega rešetanja (vsa orožja suvajo kot mule), iskanja otvoritev ter premeščanja. Slednje je elegantno, saj Marcus s pritiskom na smer in preslednico gladko zamenja eno kritje za drugo. Obvlada pa tudi premete vstran in naprej, tek, ki ga spremlja kamera v slogu televizijskih poročil iz kriznih žarišč, in poveljevanje do trem kolegom skozi osnovni venček ukazov regroup – attack – cease fire. Vse to je na hardcore in insane nujnost, saj so Locusti tam krvoločni, zmikljivi sovražniki. Niso raketni znanstveniki in počno neumnosti, a se znajo razporejati v prostoru glede na to, kako sta postavljena ti in tvoje moštvo, napadati z bokov, se približevati ter v stiski izvesti samomorilski naskok, ki nas stane življenja, če zapaničarimo. Če monstrum zdirja nad nas, mi pa smo ravnokar izpraznili orožje, lahko pri polnenju izbiramo med tem, ali bomo reload prepustili avtomatiki, kar traja, ali pa bomo sami udarili po tipki. Če bomo stisk knofa pravilno tempirali, bomo krepelo nabili nemudoma in dobili bonus k uničevalnosti, drugače pa bomo fasali sekunde, ko ne bomo mogli nič.

Drži sicer, da Gears of War ne tvori nič drugega kot linearno sosledje strelskih obračunov. Vendar tu ne gre za brezglavo tiščanje gumba za knof, marveč za sofisticirano akcijsko rešetanje s pridihom taktike. Casual tega ne odraža, zato pa sta toliko bolj uživaški ostali zahtevnosti, od katerih srednja zadostuje za nadvse solidnih petnajst ur igranja. V teh ne manjka presenečenj: iz oklepnika z žarometom klatimo krvoločne netopirje, streljamo iz rudniških vozičkov, prebijamo se vzdolž dolgih vagonov drvečega vlaka, durhamo jo pred neranljivo slepo trolasto nakazo, z bombami pečatimo luknje v tleh, ki rojevajo Locuste, šicamo plinske bombe, da se znebimo teme ... Ne da dosti tega kod že nismo počeli, a z izvedbe vseeno kaplja rosa svežine. Najpomembneje pa je, da so strelska srečanja drugačna od tipičnega streljamo-in-strejfamo: stegujemo se iz zaklona, aktivno filamo orožje, premeščamo se med kritji, skušamo sovražnika zalotiti z odkritim bokom ali hrbtom ... Ne, to ni Lost Planet. Ker imamo dovolj energije, da ne crknemo ob prvem koscu svinca, ki nam prileti v čefaro, ni stalnega sekundnega umiranja kot v Call of Duty, prav tako pa ne kakega izkoriščanja matrixovskih posebnih moči. Geari so počasne ter okorne sorte in prav nič nadčloveški, medtem ko ropotanje motorke zmoti en sam strel, zato odpadeta babje poskakovanje in jurišanje v upanju na poceni frage.

Gotovo je res, da bi lahko avtorji razgibali okolico in še dodelali umetno pamet, zlasti kolegov, ki so včasih hudi moroni, čeprav je pri inteligenci sovragov impresivno, kako malo se zanašajo na skripte. Takisto razočarajo švoh zgodba in majhno število šefov (štirje) z očitnimi ranljivimi mesti. V velik ponos igri ne moreta biti ne reciklaža klasične postapokaliptične future, čeprav ta ni brez dobrih elementov, ne sami Locusti, ki jih ni veliko sort in so prozorna mešanica Covenantov iz Hala ter demonov iz Dooma. Verzija za pece prinese še nekaj hroščev, ki jih na konzoli ni bilo. Brez skrbi pa bi morali avtorji po vsem tem času na novo razporediti določene nadaljevalne točke. Ker položaja ne moremo shraniti sami, smo odvisni od le-teh, in par jih je postavljenih tako trapasto, da moramo po smrtih vedno znova poslušati dialoge in teči do kraja obračuna. A vendar so Gears of War odlična igra. Kljub silni strelski konkurenci na PC-ju je to navdušujoča akcijada, ki uvede zanimiv svet, v katerem se bo odvilo vsaj eno nadaljevanje, postreže z brutalnim, dokaj inteligentnim nažiganjem na osnovi interesantne skrivalno-strelske mehanike ter pove, da lahko svet rešijo le pravi moški. Zdaj, ko se ti v Sero odpravljajo tudi z računalnikov, so ga Locusti z resnostjo najebali.

***Sneti** spusti čelno hladilniku, si izbije zob na plišasti rački in se userje v skledico za čokolešnik. Naposled je pripravljen na igranje.*

90 prečiščena testosteronska pravomoškost ✔ zanimiva skrivalno-strelska mehanika ✔ akcija in vzdušje ✔ spretno zastavljene težavnostne stopnje ✔ dobro, samosvoje večigralstvo in spletni co-op ✔ sveža vsebina glede na xbox 360 ✔ nov univerzum ✔ okoliško nekam enolična ✖ premalo šefov ✖ štorijalno nedodelana ✖ nadaljevalne točke znajo biti zoprne ✖ kak hrošč ✖

Epic / Microsoft



Kakopak sedaš tudi za statične kanone in pobesnelo rešetaš čekanaste ubožčke. Bodisi talne, bodisi one leteče sorte, ki pretijo z eksplozijami.

Viva Piñata

Navi da vnovič motiko na ramo in se hortikulturno udejstvuje, da je veselje.

85 za po(sladkorno)penit luštna ✔ zadovoljujoča, zložna in nestresna ✔ spodbuja raziskovalnega duha ✔ ne najbolj gibek nadzor ✖ omejena kamera ✖ večigralstvo še vedno ždi v zapredku ✖

Rare / Microsoft

Od izida Vive Piñate na xboxu 360 mineva leto dni (id opisa na stranki je 3565) in Microsoft jo je zdaj pod nalepko Games for Windows ponovno izdal za računala. Čas je torej za nov opis! Z izjemo nadzora, ki je prilagojen miši in tipkovnici (moč je seveda zapreči tudi plošček), se pecejaška verzija v ničemer ne razlikuje od izvirnika. Zaupan ti je vrtiček, ki ga z urejanjem in sajenjem rastlin delaš zanimivega za okoliške živalce oziroma piñate. Čeprav so zelo podobne pravim kosmatincem, gre pravzaprav za pravljična, z bonboni napolnjena bitja iz živopisnega papirja. Ko jim je tvoj kos zemljice dovolj povšeči, se na njej naselijo in tako se prične ekosistem debeliti ter zapletati. Posadi repo in pozobala jo bo miška, njo se bo iz gošče priplazil pohrustat kačon, spet tega bo naskočil rakun. Lisjaku dišijo kure, čmrljem rože, pupkom vodne površine in tako v mavrično daljo. Piñate lahko med sabo pariš, za kar je spet treba ugoditi njihovim muham (jih recimo nafutrati z jabolki in jim zgraditi domek) ter za vsakega mladiča posebej odigrati ponavljajočo mini igro z lazenjem po labirintu. Osnovni orodji sta lopata in zalivalka, ki postajata sčasoma vse bolj sofisticirani.





Feferoni s pravim gnojilom prinesejo lepe denarce. Rastline je treba zalivati, dokler ne dorastejo, potem je mir.

Prvih nekaj ur gre razvoj ekspresno, nakar se z rastočo kompleksnostjo upočasni. Ker prostora ni na pretek in si nagužvane piñate skačejo v lase, je najbolj modro furati več vrtov in se v vsakem specializirati za vabljenje določenih vrst. To je toliko laže, ker so izkušnje in dinarčki med njivicami prenosljivi.

Da vse teče kot namazano, skrbijo podporni servisi v slogu dobro založene kmetijske trgovine, ambulante za obolele piñate, najetih fizikalcev in coprnika za predrugačenje predmetov. Reči, ki jih lahko počneš, je ogromno, in to je ena tistih iger, kjer si med okušanjem bogastva možnosti srečen kot na obisku v tovarni čokolade. Iz desetin osnovnih piñatnjih vrst lahko nakrižaš barvne izpeljanke ali čisto nove sorte. Občasno prihlačajo še zdraharske črno-rdeče zverinice, ki jih je moč ukrotiti v koristne puhke. Namige za kuharijo dobiš z drezanjem vodnice, nestrpnejše pa bogastvo receptov čaka na spletu. Igra je ob dokajšnji globini in vrtoglavi širini še čudovito nezamerljiva in nezatežena, tako se ji je čisti užitek prepustiti.

Pinate se samovoljno žro le, če so še divje. Kasneje moraš to izrecno naročiti.



Seedos tala zastonjska semena. Če si poreden in jih iz njega izmlatiš z lopato, se skuja in ti vrt zasuje s plevelom.

A čeravno je tudi na peceju odlična in noro zasvojljiva, s seboj pritovori vse pomanjkljivosti, ki smo jih pri xboxu zaradi čudovite nišnosti in omejitev pri nadzoru vzeli v zakup. Čeprav so na tipke okrog kupčka WASD nalimane krajšnice, je ovinkarjenja odločno preveč. Vsakič, ko bi rad kaj kupil ali poklical zdravnika, se prebijaš čez bataljon potrditvenih klikov. Nadalje je na zaslonu komaj kaj vmesniških elementov, kar ni najbolj priročno. Ob preletu pinat in ostalega s kurzorjem bi si želela vsaj vznika oblačkov z osnovnimi informacijami, tako pa je treba za vsako najmanjšo reč brskati po menijih. Miš bi res lahko konkretneje zapregli, ne da je treba pri prodajanju posamič klikati na vsak predmet iz kupa, ki ga želiš pretopiti v čokoladne kovance. Kamera je z mišonom prosto vrtljiva, vendar ostaja priklenjena nizko nad tlemi, kar ovira preglednost. Na voljo je sicer zelo oddaljen tlorisni pogled, vendar iz ptičje perspektive ne moreš postoriti ničesar. Internetno večigralstvo, kjer bi se špegalo v tuje vrtičke, pa je še vedno v domeni pobožnih želj. Druženje je omejeno na pošiljanje paketov z darili, če se seveda Livu ravno tedaj ne zahoče spuntati.

A kakor je res, da so na računalu merila zaradi obilice strategij malce drugačna, se pri Piñati ne gre obešati na nerodnosti. Čeprav pecejaških adutov ne izkoristi v celoti, je predelava dobrodošla in na nivoju. Kakor je pred leti prišel in eksplodiral Black & White, bo v domeni neobičajnih strategij našel prostor tudi ta divni sladkorček od igre, ki je na xboxu kljub sijajnemu videzu ostal bolj kot ne prezrt. Z obiskom računal bo Viva Piñata nedvomno našla novo, hvaležno občinstvo, kar ji bo, upamo, dalo krila za nove podvige.



Pinate pikirajo tudi na DS, v teh dneh pa je za 360ico izšel še miniigerni odvrtek s podnaslovom Party Animals.

NBA Live 08

Verjamem, da se moštvo, odgovorno za PCjevo verzijo košarkaščine NBA Live, trudi. Želja po tem, da bi ponovili uspešni združek arkade in simulacije iz Liva 2005 ter pozabili na katastrofalni 06 in 07, je namreč očitna. Izdelovalci so se zavedli, da forsiranje superzvezdniških sposobnosti od lani ter predlani ščije po jedru in čaru košarke, zato so jih modro ukinili. Največja imena sicer imajo poteze 'go-to', ki jih lahko koristno uporabijo, ko gre moštvu za nohte. Vendar te niso pretirano močne in ne omogočajo enostavnega demoliranja nasprotnikov. Enako so izrezali x-factor, dejavnik, ki je lansko leto enbiejevskemu delavcu omogočil, da se je za kratek čas prelevil v kobebryantovskega spretneža. Rezultat je dokaj normalna arkadna simulacija, ki sicer še vedno preferira napad in postreže z dosti situacijami, kjer je prodor zelo težko ali nemogoče ustaviti, a hkrati do neke mere omogoča držanje obrambe. Igralci se premikajo odločneje, hitreje in bolj gladko, namesto da bi plavali skozi majonezo kot v 07, vendar ponavadi ne morejo kar zdrkniti mimo nasprotnika, saj je stik teles bolj izpiljen. Več je animacij gibov in fizika žoge je boljša. Predvsem pa je moč zdaj, tako kot na Sonyjevi in Microsoftovi novodobni konzoli, držati gumb, ki povzroči, da igralec v obrambi samodejno spremlja onega z žogo. Takisto so iztrebili lep del hroščev, ki so v 07 povzročali debilizme. Luštna novost je diagram, ki si ga Live 08 za PC deli z verzijama za PS3 in xbox 360; ta ob daljšem pritisku na knof pokaže, od kod je atlet najbolj, manj in najmanj učinkovit. Cone lahko uravnavajo strategijo, čeprav se vroča in hladna območja ne spreminjajo. In naposled so dodali osem reprezentanc, torej italijansko, nemško, špansko, kitajsko, francosko, argentinsko, grško ter ameriško, ki se lahko pomerijo med sabo ali z moštvi iz NBA. O polni licenci seveda ne gre dvomiti, saj ob vsem EAjevem cekinu pač ne igramo z nekimi levaki, temveč s pravimi ekipami. Kul, škoda le, da enostavni turnirček na izpadanje brez predtekmovanja in spektakla, ki se mu upajo reči 'FIBA World Championship', ne more nadomestiti orenk prvenstva, ter da ni Slovenije. Stavim, da je ne bi vdelali niti, če bi se na evropskem prvenstvu uvrstila med prve tri.

A vseeno številne reči ostajajo nenavadne, da ne rečem butaste. Pri mnogočem gre za podrobosti, a vendarle, ko jih seštevleš, vtis zbledi. Prosti meti so zopet čudni in nemalokrat je vseeno, če se trudiš z ritmom in desno gobico ali pa za delec sekunde pritisneš gumb za met. Še zmerom manjka dosti animacij, ki bi pripomogle k življenjskemu premikanju, zato je veliko nenadnih premikov in preskokov, recimo ko branilec razdaljo do nepokritega košarkaša premaga v delčku sekunde in za nameček skoči. Teža teles je mestoma obravnavana slabo, saj se dogaja, da mali power forward v naletu odrine kolosalnega centra, ki bi mu po vseh pravilih fizike moral izdreti vsa rebra in še očesni zrkli. Statistike in ratingi dosti igralcev so zgrešene, slike športnikov manjkajo, številni košarkaši blestijo na napačnih področjih, ocene nekaterih moštev so ridikulozne (Lakers 89, Clippers 93 – dober smisel za humor). Odstotki metov so vnovič hecni, med drugim zato, ker gre mimo preveč nepokritih šutov, zadeneš pa marsikakega 'čez roko'. Z drsniki je moč take stvari omiliti le do neke mere. Komentar in grafika sta zastarela – čeprav gre ločljivost tokrat do 1280 x 720, to ni prava širokozaslonskost, temveč je umetno raztegnjena – nalinijski modusi pa so boleče standardni ter ne poznajo lig ali dva-na-dva. Tudi dinastija ni baš izboljšana, medtem ko je ostalo standard. (Res pa je, da je nabor kar obsežen – posamezne tekme, zvezdniški vikend s tekmovanjem v trojkah in zabijanju, Fibin turnirčič, sezona, končnica, šola kucanja, trening, štirje ljudeki pred enim računalom ...) In preživeli so nekateri hrošči, recimo tak, ki dela težave pri samodejnih menjavah.

Dobro, kljub traparijam NBA Live 08 predstavlja vsaj delen povratek v splošno spodobnost in uravnoteženost napada ter obrambe. In četudi je težav zopet za jerbas in pol, se z nekaj potrpežljivosti igra kar solidno. Nisem pa prepričan, da bodo imeli vsega naveličani fani serije razumevanje za EAjevo skesanost – kakor tudi ne, da bo v času, ko na xboxu 360 in PS3 dela raztur Take-Twojeva serija NBA 2K, ta stara tehnologija kogarkoli impresionirala. Razvijalci so pač omejeni z zmogljivostjo sedem let starega playstationa 2 in ob vsem spoštovanju do Sonyjeve črne rezinice ni moč z žogo za hrbtom preigrati dejstva, da je njeno že rahlo ancientno drobovje glavna cokla razvoja. Žalostno je, da smo enake usode deležni na strojih, ki poganjajo Crysis.



Ah, prosti meti. Namesto da bi se človek matral, na kratko pritisne knof in žoga gre noter. Ha.



Malo več dela bi lahko posvetili tudi tekmovanju v trojkah, recimo naredili točke izmeta za posameznike občutno drugačne.



Čeprav o umetni pameti ne bodo spletali epov, je glede na 07 boljša. Motijo pa hitrostni premiki računala v obrambi, ki premaga razdaljo do tebe v kancu sekunde.



Vroče in hladne cone povedo, kako zanesljiv bo met. Ni slaba ideja, čeprav bi lahko prej zrihtali druge stvari.

***Sneti** kot zajeban trener, ki je, zahteva napredek moštva. In pika.*

62

vsaj delen povratek na tire spodobnosti in uravnoteženosti ✔ državne ekipe ✔ ostarelost in ujetost v časovni zanki ✖ spet neumnosti ✖ ni Slovenije in poštenega prvenstva za reprezentance ✖

Electronic Arts

Call of Duty 4

Navdušenje iger nad filmi je od nekdaj veliko in bolj kot hardver napreduje, bolj so interaktivni izdelki slični onim iz kina. Ena od nosilk tega razvoja je prav serija prvoosebnih strelјačin Call of Duty, ki s tem, ko se je iz druge svetovne preselila v moderno okolje, ni nič izgubila na filmu podobnem spektaklu. Nasprotno.

Enoigralska kampanja v Call od Duty 4: Modern Warfare ti natakne prešvicane gojzarje dveh soldatov, ameriškega marinca in pripadnika britanskih posebnih sil SAS (Special Air Service). Njuna zgodba z izmenjujočih se perspektiv osvetljuje isto napeto situacijo, ki vključuje zblojene ruske ultra nacionaliste in bližnjevzhodne fuknjence z atomsko bombo za pasom. Eno prizorišče je bivša Sovjetska zveza, ki te čez zelene gozdove in dolinice skozi temo pripelje do zapuščenega mesta Pripjat, do černobilske katastrofe doma delavcev v tej nesrečni jedrski elektrarni. Drugo je pak Bližnji vzhod, kjer prevladujejo ulice razdejanega puščavskega mesta. Toda zgodbovno ne pričakujte niti pogrošnega vojnega romana za štiri evre, saj za razvoj štorije in likov ni ne časa, ne volje. Studio Infinity Ward se je docela ravnal po receptu iz Call of Duty 2 in ti za razliko od trojke, ki so jo za konzole razvili Treyarch, ne pusti dihati. Od prvega "go go go!" tečeš naprej, strelјaš kot blesav in umiraš kot zajec, oživiš pri zadnji nadzorni točki (te so na srečo gosto in večinoma premišljeno razporejene), spet tečeš, spet strelјaš ... Ob vsem poudarjanju arkadnosti za taktičnost ni ne prostora, ne volje, saj ne moreš nikomur poveljevati, medtem ko se nasprotniki na dosti mestih plodijo v neskončnost. Kajpak brez čepenja v zaklonu ne gre, toda nekatere materiale krogle predrejo, nadalje pa ti želvaštvo preprečujejo številne, natančno plasirane granate, ki ti dajo le po nekaj sekund, da spakiraš kufre. Lahko jih mečeš nazaj, ampak kasneje fašeš po dve ali tri naenkrat. Tisti sotrpini, ki niso bistveni za štorijo, krepujejo v valovih in se ponavadi sproti obnavljajo, medtem ko so glavni liki čudežno nesmrtni, razen če si igra izmisli, da lahko crknejo. Oboji ti kljub divjemu rešetanju znajo otipljivo pomagati le v skriptanih prizorih, ko odprejo vrata in vpadejo v prostor. Resda nosiš le dve orožji, a streliva je obilo, če ti ga zmanjka, pa pobereš katerokoli pokalico s tal. Pri tem je itak važno le, da znaš pravi konec nameriti proti sovražniku in tiščati strel – bodisi 'z boka', bodisi med zijanjem čez muho. Ker imajo krepela malo povratnega sunka in se obnašajo zelo slično, najsi gre za marinsko rešetalo z laserskim namerilnikom ali kalašnikovko, je še največji hakeljc velikost nabojnikov. Zato stalno drezaš gumb za reload, da ti ne bi v ključnem momentu zmanjkalo krogel, kar je le še en prispevek k butanju adrenalina.



Obvezni snajperski del zajema tudi vzdušno skrivanje pred kanaljami, pri katerem boste čutili srce v grlu.



Rešetanje iz letala A-130 je morda najsilovitejši del Call of Duty 4. Ne skrbite, z eno ubogo sliko vam nisem pokvaril ničesar.

Vseeno sta za big badabum najbolj odgovorna druga elementa. Eden je ogroženost z vseh strani. Dostikrat imaš hrbet krit, a ni malo situacij, v katerih se znajdeš v spletišču ulic in prostorov, kjer sovražniki uletavajo z vseh strani. Tako v toči krogel begaš po zaklonih ali sobah, med molitvijo na ustnah čakaš, da se ti zdravje samodejno obnovi, in hrčkasto cviliš, ko se zaveš, da izhoda ni. Dodatno stvari razgiba nekaj prizorišč, v katerih nisi omejen na premočrtno napredovanje, temveč lahko pot do očiščenja področja izbereš sam. Boš krenil po tej ali oni ulici, najprej napadel prednjo ali zadnjo stavbo, preiskal zgradbo za dodatna krepela ali se kanalj lotil z obstoječimi? Seveda ne gre za noben Grand Theft Auto, niti za Mercenaries, so pa to že mini peskovniki, v katerih imaš več možnosti, kot je običajno za zvrst, in v katerih se nasprotniki ne zanašajo docela na skripte.



Neposredni napadi niso dobra ideja. A urno si mrtev tudi v zaklonu, čeprav se lahko iz njega nagibaš.





Ker naboji predirajo tanko kovino in les, lahko grdavže včasih postreljaš, čeprav niso na odprtem. Toda istega so sposobni oni!

Druga ključnost za atmosfero v Modern Warfare je urnebesni raztur, ki ga CoD4 spusti z vajeti s svojim grafičnim (Unreal Engine 3) in fizikalnim pogonom ter zvočno kuliso. Bitke so polne frčečih metkov, eksplozij, plamenov, krušečih se zidov, razbitih stekel, gorečih vtov. Iz glav headshotanih sovragov bušne kri in obarva zid za njimi v škrlat, nebo preletavajo reaktivci, flashbangi z bleščečo svetobo kurijo zrkla, barabini se pogovarjajo in vpijejo v lastnem jeziku, nočni pogled okolico obarva v neonsko zeleno in razkrije plešoče žarke laserskih namerilnikov. V deroči vodi bežiš s potapljajočega tankerja, kolegi razstrelјujejo vrata, v dalji čuješ krvoločne pse, na grbi imaš ranjenega kolega, izkusiš mlatenje zapornika, iz letala A-130 visoko nad bojiščem spreminjaš sovražne sile v

prah & pepel. Posebej tu si ne moreš kaj, da se ob hladnokrvni odklopljenosti in brutalnem cinizmu komentarjev po radiu ("This will make a hell of a highlight reel!") ne bi zamislil. Zlasti pa te strese, ko sama po sebi resda zanikrna štorijica servira dogodke, ki se prav nič ne skladajo s hollywoodskimi hepi endi ter čistunskimi junaki. Drži, Modern Warfare je vojaška strelska igra, toda v svojem najglobljem bistvu nosi glasno protivojno sporočilo: vojna je pekel, najsi bo leta 1943 ali 2008.

A vendarle je kampanja tudi razočaranje. Pritožbe ljubiteljev resnejših taktiščin, češ da gre za arkadico brez možnosti ukazovanja sotrpinom, ne bi bile na mestu, če bi igra ne dajala vtisa, da bi jo poveljevalni vmesnik a la Full Spectrum Warrior naredil mnogo elegantnejšo. Marsikdaj se spremljevalci namreč vedejo butasto in če bi jim lahko povedal, kam naj gredo, bi bilo dosti manj umiranja tako njih kot tebe. Aha, umiranje. Problem. CoD4 te na višjih dveh težavnostih od štirih tako zasuje s svincem, granatami in sovražniki, da podležeš po tridesetkrat in več, da se prebiješ čez kočljivi del. Pri tem natančnost tečnežev, stalen naval bomb in velika moč krogel delujejo kot izgovor za šibko umetno pamet. Sovražniki te znajo krepati, kakor hitro pomoliš kljun iz zaklona, ne glede na to, ali si blizu ali na sto metrov, navadno pa zmagaš tako, da pogruntaš, kako deluje skripta. Iz teh dveh razlogov pravih bojev niti ni, saj domala vse lutkaste nasprotnike postreljaš z razdalje, občasno pa zaigraš ramba. Če ne rata, greš pač znova od zadnje nadaljevalne točke. Ne da v tem ni užitka, je pa vsaj malo primitivno. Enako kot je nazadnjaška vsa zasnova. Okolica je sicer sodobna in visoka tehnologija dela velik badabum, zlasti ko sediš v helikopterju in rešetaš tla, da je veselje. Toda v nemalo situacijah se Modern Warfare igra do pičice enako kot Call of Dutyji med WW2. Glede na predhodnice špil očitno reciklira nameščanje eksploziva, snajpanje, juriše in napade na hiše, ki so s svojimi stopnicami in ograjami totalne kopije onih v CoD2, namečkoma pa se soldatje vedejo malone enako kot v omenjeni igri. Za polno merico ni šofiranja vozil, kar je izpuščena priložnost, si pa Modern Warfare drzne obilno posnemati Ghost Recon Advanced Warfighter za xbox 360, ki bi mu lahko bil brat, le da brez zanimive skrivalne mehanike. Tako dobimo prežvečenost, v kateri ni dosti takega, česar nismo počeli večkrat. Drži, zadeva je sezuvajoče vzdušna ter spektakularna in nekaj situacij je gotovo originalnih. Večinoma pa se igra kot dokaj ziheraški jerbas vsega, kar v tovrstnih špilih preverjeno deluje, ovit v kinematografsko izvedbo. In še zadnja težava: kratkost. Nivo hardened traja kvečjemu šest ur, nabitih z umiranjem in ponavljanjem, predhodna dva še manj. Da lahko po obrnitvi vklopiš goljufije in se udejstvuješ v arkadnem modusu, ki v slogu Hala 3 beleži točke, je slaba zamenjava za to, da višje težavnosti ne ponudijo večjega izziva v smislu bolj napetih bojev z naprednejšo UP, temveč le ojeklenijo sovrage ter jih naredijo smrtonosnejše. Nivo veteran je proti koncu samo za mazohiste.



Nočnogled ti da nepravično prednost, tako da se lahko malo zneseš nad sovragi, ki te običajno ubijajo kot za stavo. A tega je zelo malo in kmalu si spet zunaj, noreč, crkavajoč, benteč, oddihujoč si.

Dobro torej, da je v paketu klasičen, a skuliran multiplayer. Ta je enako brzinski, poln crkotov in arkaden kot puščavništvo ter prejšnji deli serije, saj si mrtvec že po enem dobro plasiranem rafalu. Nekaterim to ne bo sedlo, tako kot ne dejstvo, da ni vozil, co-opa, treninga z boti in nadkarte v slogu Battlefielda 2. Je pa multiplayer vseeno zanimiv. Na lepem številu kart se lahko naenkrat spopade do 32 pokačev, čeprav je običajna omejitev osemnajst, tako kot v verzijah za PS3 in XB360. Folka in strežnikov je kot listja in trave, lag ni težava in moč je urediti lokalnomrežno razpaljotko. Tudi modusov ne manjka: običajen plus moštveni deathmatch, search & destroy (nastavljanje bomb v slogu Counter-Strika), headquarters (zajemanje radia) ter domination (zavzemanje območij), sabotage (variacija na S&D), pa miksi le-teh in variacije, ki spremenijo pogoje, kakršna sta hardcore in oldschool. Najboljša lastnost pa so poklici in sistem nabiranja izkušenj zanje, ki spomni na Halo 3. Kot zelenec začneš z dvema vnaprej nastavljenima službama (jurišnik, specialec), nakar se hitro odklenejo še tri – lahki mitraljezec, razstreljevalec in ostrostrelec. S fragi in udeleževanjem v spopadih nabiraš izkušnje, ki ti višajo čin. Ko dosežeš prvega resnejšega, lahko ustvariš lasten 'poklic', in sicer tako, da izbereš orožja, opremo ter tri veščine oziroma perke, kot so več zdravja, silovitejše krogle, daljši tek in podobno. Ker je seznam orožij, opreme in perkov dolg, je kombinacij ničkoliko, sistem pa ti omogoča, da ustvariš lik, ki je kar najbolj prilagojen tvojemu slogu igranja, ter ti za trud ponudi otipljive nagrade. V frpjskem slogu namreč odklepa vedno več stvari in kmalu odkriješ, da preklemane reči ne moreš nehati igrati. Sploh ko kot nagrado za zaporedne usmrtitve dobiš priklic radarskega letečega vozilca (za GRAWaše: ja, to je vaš UAV), helikopterja in bombnega napada. Ne da je multiplayer blazno prelomen ali nekaj še nevidenega, saj gre za precej klasično rešetanje. Je pa napet, solidno izveden in nalezljiv.

Poka torej res hudo, ampak večine obljub Modern Warfare ni izpolnil. Igra posreduje izredno filmsko podobo, nekaj peskovniških stopenj in dober multiplayer. Toda za prelomnost se lahko obrišemo pod nosom, saj se štirica silovito zgleduje po Call of Duty 1 in 2, le da namesto nacijev streljaš teroriste ter odpadniške Ruse. Za oboževalce serije, ki ne marajo več za drugo svetovno, ljubitelje spektakla in arkadne akcije ter mulčad, ki se razveseli takoj, ko začnejo reči frčati v luft, bo to dovolj. A zopet pride do izraza zakonitost, da se avtorske skupine le redko odločajo za drugačne projekte od tistih, ki so jih proslavili. In da jih še redkeje kdajkoli naredijo občutno boljše.

Vsak terorist vabljen je na ples, igral mu bode Sneti na puškomitraljez!

82 **kinematografičen spektakel in nepopustljivo vzdušje ✔ nevarnost preži z vseh strani ✔ realistično protivojno sporočilo ✔ psi ✔ dobro večigralstvo ✔ zelo kratka kampanja tisočerih smrti ✖ prežvečenost situacij in sumljiva podobnost drugi svetovni ✖ mnjeh umetna pamet ✖ ni furanja vozil ✖**

Infinity Ward / Activision **natlačenka 172**



Večigralstvo si lasti tisti wow-faktor. V pomenu vzklika, pa tudi World of Warcrafta, saj te s svojim nabiranjem činov kar noče izpustiti.



Med obvezne sekvence spada tudi nažiganje iz helikopterja. Kot še par drugih delov igre se zdi prekratko in bolj mimogredno kot recimo v GRAW.

The Witcher



Pravica čarovnikarjev, da živijo in delujejo v tem svetu, je zdrsnila s tehtnice. Večni spopad med Dobrim in Zlim se danes odvija na novem bojišču, pod drugačnimi zakoni. Zlo je prenehalo biti zmedeno. Nič več ni slepa, elementarna sila, temveč uničevalna moč, ki sledi pravilom v skladu z novimi pravicami, ki so ji bile dodeljene.
- Geralt iz Rivije



Drugo poglavje, iz katerega je zgornja slikica, je morda celo preveč razvlečeno, toda konec odtehta vse ure pogovorov in lutanja!

Kdo ve, ali si je poljski pisatelj Andrzej Sapkowski, ki je slabi dve desetletji tega spočel fantazijsko sago The Witcher, predstavljal, da bodo modrovanja njegovega sivolasega profesionalnega pobijalca monstumov nekoč našla mesto v neliterarnem (no, vsaj večinoma) slovenskem magazinu. Če bi bil ves avtorjev opus preveden v širšim množicam razumljivo špraho, bi ga ta čast nemara doletela že prej. Tako pa smo bili primorani počakati na uraden angleški prevod. Špila, to je. Verjetno ne boste spuščali čeljusti, ako vam na tem mestu zaupam, da gre za s(p)odobnega predstavnika žlahtne zvrsti igranja domišljijskih vlog.

Za spremembo bi tokrat začel pri koncu in vam najprvo zaupal, zakaj zna biti, da The Witcher ni prava frpjka za vas. Dobršen del težav izvira že iz dejstva, da reč teče pod prastaro Biowarovo srčiko Aurora (Neverwinter Nights), kakopak v posodobljeni obliki. Včitavanje, ki ga goltaš vsakič, ko spod milega neba ali ulice vstopiš v notranjost objekta, je skorajda nesprejemljivo, če si ne lastiš računala z raptorsko hitrim diskom in karjolo rama. Nadalje ti včasih konkretno ponagaja kamera, ne glede na to, da jo je moč prosto rotirati in s funkcijskimi tipkami hipno preklapljati med oddaljeno ter približano tretjeosebno in ono, ki je postavljena za ramena junaka. Potem je kar nekaj časa potrebnega, da se privadiš na junakov rahlo okorni sklop gibalnih animacij, ki jih na srečo dopolnjuje kup prelestnih, zlasti med tepežkanjem. Takisto presenetijo dialogi, ki so prikazani skrajno filmsko (prvi plani, slasten efekt globine polja), vendar kvaliteta govora niha, občasno kar znotraj posamičnega monologa. Sliši se, kot bi govor snemali v dveh različnih studijih, heh. Čudaški nemalokrat izpadejo tudi ostri prehodi iz igralskega polja v animirane sekvence in nazaj, kjer se dogaja, da špil pozabi na logično razlago zaporedja dogodkov. V enem trenutku se s stražarjem pogovarjaš o rožicah, v drugem že vihtiš meč in lokaš napitke. Tretjega pa nemara niti ne dočakaš, saj ima špil grdo navado, da vsake toliko meni nič, tebi zmajev čekan v debelo črevo crkne. Pogosto snemanje je nujno. In, seveda, zamudno.



Če si želite vsaj malo izziva, se izognite težavnostima 'easy' in 'medium'.

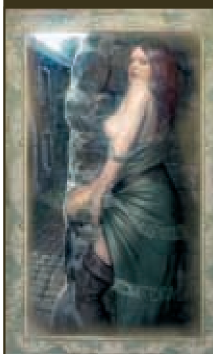


Pogled za rameni razkrije podroben dizajn okolice, medtem ko je izometričen priporočljivejši za mikastenje.

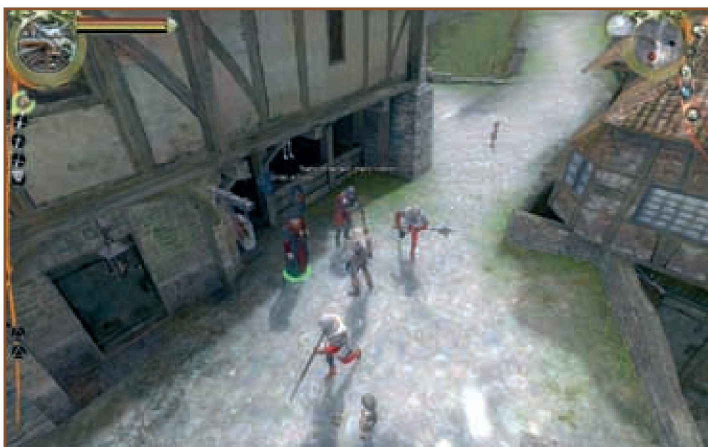
Tu je potem še gora manjših – oziroma večjih, če si pedantnež – nevšečnosti, ki se tičejo frpjskih osnov. Spanje oziroma meditiranje je važen del igranja, a ga ni moč izvesti kjerkoli in kadarkoli, temveč le v red-

POHUJŠANJE V DOLINI TEMERIJSKI

Čarovnikarja so že pred izidom spremljala nerganja skupnosti čez domnevno rezanje odraslih vsebin, ki naj bi si ga založnik privoščil v ameriški izdaji, dočim naj bi bilo evropski prizanešeno. No, gre za lažni preplah, saj se more neokrnjena starocelinska različica v primerjavi s čezlužniško pohvaliti le z necenzuriranimi spominskimi kartami pomankljivo oblečenih vlačug, nimf in ostalih častitljivih mladenk, ki podležejo Geraltovemu šarmu in s katerimi smo nagrajeni po zabrisani fukaški sekvenci. Pravzaprav gre neprimerno bolj zabavljati nad packarijami, ki so jih prilagojevalci teksta zagrešili pri prevajanju iz materinščine. Poljski avtorji so pri kovanju besedil skušali ostati kar se da zvesti umazanemu stilu in nepravljičnemu tonu knjig Sapkowskega, kar je vsled številnih kletvic in drugih politično nekorektnih izrazov moč opaziti tudi v angleškem prevodu. A dobesednega vseeno nismo bili deležni. Ko Geralt kovača denimo pobara, zakaj lokalci preganjajo nečloveške rase, mu slednji v poljščini odvrne: "Zakaj paše falus v češpljo? Tak je pač naraven red stvari. Ljudje so vedno sovražili vilince in škrate. Kaj jaz vem, zakaj." V britanščini se odgovor glasi preprosto: "Ljudje nikoli niso marali škratov in vilincev." Hmm. Razvijalci se sicer posipajo s pepelom in namigujejo, da bi znal eden od bodočih popravkov tovrstne zamere popraviti. Do neljubega krajšanja, ki s cenzuro bojda nima zveze, naj bi namreč prišlo le zaradi volje finančno ne najbolj zdravega Atarija, ki je pas zategnil ravno pri snemanju govora. Upajmo, da se bo Witcher prodal v dovolj izvodih, da bo nadaljevanje takih neslanosti oteto. Jebemtiš!







● Življenje prebivalcev ni baš razgibano, vendar se redno selijo med lokacijami.



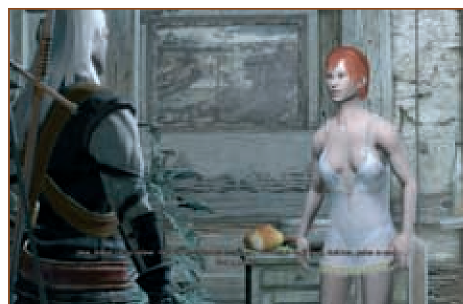
● Geralt je soler, na vsake toliko pa se mu le pridruži začasen tepežkalni kompanjon.

kih gostilnah in pri gostoljubnih likih ter ognjiščih, kar v navezi z morečim nalaganjem da skrajno neljubo kombinacijo. Zmešnjavo, ki se ji reče inventar, so očitno skopirali iz Ultime VII, ampak tam si imel na razpolago vsaj predalčkanje artiklov po vrečkah, tu še tega ni. Kurzor, s katerim usmerjaš heroja po zaslonu, nekam sumljivo zaznava premike in božanje levega miškinega uhlja, kar postane moteče zlasti, ko vstopiš v klikaški boj. Hja, površinska nedodelanost ostaja rak rana igrarskih proizvodov, ki smo jih deležni iz bivšega komunističnega bloka Evrope. Čarovnikar za dotično bolest žal ne pozna arcnije.



● Betule so prenočišča, vir informacij in podaljšek inventarja. Odvečno robo lahko brezplačno shraniš pri lastniku.

Toda bodi dovolj, kajti če bi nadaljeval v tem stilu, ne bi izvedeli, zakaj je pričujoči naslov vseeno eden boljših predstavnikov žanra zadnjih let. Za uvod je tu napreden sistem mešanja čarobnih napitkov, eteričnih olj in eksplozivnih teles, ki mu botrujeta zbiranje formul (kupovanje, iskanje knjig ter magičnih zvitkov) in nabiranje potrebnih sestavin (raznovrstne rastline in druge substance, ki jih puščajo zaklani zlobkoti). Čaranje je nekoliko bolj preproste narave in se zanaša na pet osnovnih magij, ki jih izbiraš s številčnimi tipkami in jih udejanjaš z desnim gumbom. To so silni sunek, ognjeni napad, telekineza in dve obrambni coprniji. Sliši se malo, toda njih osnovne lastnosti dopolnjuješ z vlaganjem 'talentov', ki sledijo nabranim izkušenjskim točkam. Pozitivni učinki bildanja lika se najbolj poznajo med bojnimi seansami. Uletavajočih sovragov in redkih šefov se odkrižuješ tako, da najprej izbereš želeno rezilo (jeklo je učinkovito proti človečnjaškim nasprotnikom, srebro je smrtonosno za nadnaravne) in enega od treh stilov zamahovanja (močni, hitri, grupni – odvisno od vrste in števila kanalj), nakar v ritmu klikaš po tarči, da herojček povezuje udarce. Med nepridipravi ima svoje mesto cela vrsta človeških barab, ašašinov, volkov, močvirskih stvorov, kačastih zmajčkov, duhov in ostalih standardnih frpjskih beštkotov, ki te, ko se jim približaš, ne glede na okoliščine vedno brezglavo napadejo. Ko te obkolijo, pride zelo prav aktivni premor, ki ti omogoči, da v miru izbereš naslednjo potezo. Je



● Kot da junak nima že dovolj težav z demonsko zalego. Aja, saj, ženske.



● Mini iger boksanja in kockanja se poslužuješ za množenje cekinov, popivanja za lažje vlečenje informacij iz sogovornikov.

pa res, da neke velike razgibanosti in globine borilni sistem ne pozna, saj do konca ohrani začetni ritemsko-klikaški vzorec. Nič zares pretresljivega in na dolgi rok nekoliko nasitno, a hkrati adrenalinsko in napeto, če igraš na najtežji stopnji.

Toda vse te mehanike, četudi so več kot spodobno izpeljane, se lahko skrijejo pred podvigom, ki je tvorcem uspel glede poustvaritve bogatega srednjeveškega fantazijskega sveta Temeria, po katerem se naš lovec na demone Geralt sprehodi skozi pet poglavij. V njih mora priti do dna skrivnostim, ki obdajajo krvoločno kriminalno organizacijo in njenega glavarja. Ljubezen do podrobnosti je vidna na vsakem koraku, presune pa zlasti odraslost okolja in njegovih do kosti sivih prebivalcev. Sočne besede v dialogih in dejstvo, da se lahko junak po želji povalja (glej okvir), so vsekakor dodana vrednost. Zlasti pa navduši nepravljična pristnost vsega. Geralt je denimo le napol zakoličena osebnost, ki v principu zlo odganja samo zato, ker tako narekuje naravni red sveta. Odločanje je v celoti prepuščeno tebi, igralcu, ki se dobro zavedaš, da sleherni odločitvi sledijo take ali drugačne posledice.

Ločnica med dobrim in slabim je v špilu stalno prikrita, dočim je zgodba polna spornih vsebin in lažne morale. Temeljni in postranski kvesti so z obzirom na to zastavljeni vrhunsko, dasiravno njih osnova dostikrat ostaja tradicionalno lutanje od kraja do kraja s pobijanjem monstrumov ter zbiranjem ključnih predmetov. A nič ne de, saj štorijalni užitek izvira predvsem iz grmade skorajda pustolovskih nalog, v katerih se greš detektiva in z večplastnim zaslišavanjem vpletenih nabiraš namige. Kdo je zaveznik? Kdo hudodelec? Kdo samo nepravi človek na napačnem mestu ob zgrešenem času? Čarovnikar te z odličnim občutkom za odvijanje rdeče niti ves čas bega, te že skorajda prepriča, nakar te preseneti z nepričakovanim obratom, ki ti v trenutku potrdi vsa domnevanja, še raje pa ti jih položi kot domine. Ava, Poljaki.

Nič ne dvomim, da se bo The Witcher neznansko priljubil zlasti ljubiteljem konkretnih fantazijskih pripovedk, ki vam nekoliko manj gor stoji ob metanju kock, telesnih statistikah, tonah različne opreme in rajanju pri dosežku nove razvojne stopnje lika. Piscu teh vrstic se vsekakor je, čeprav še zdaleč ni brez hib, zaradi katerih bo po vsej verjetnosti odšel na podoben način, na katerega je prišel. Tihoma. Spotaknite se ob njega in močno zarjujte vsaj vi, če ste le iz pravega testa.

Magi so za mevže, duhovni za prestrašene punčke. Case časti čarovnikarje.

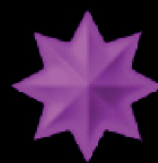
80

močna zgodba ✔ zanimivi kvesti ✔ pretkani liki ✔ nadmočno fantazijsko okolje ✔ zadovoljive primarne frpjske prvine ✔ nekaj zgrešenih sekundarnih mehanik ✖ priokus nedodelanosti ✖ težeča strojna zahtevnost ✖ kupček hroščev ✖

CD Projekt / Atari



Puzzle Quest



Prej je bil PQ narejen za PSP in DS. Verziji za XB360 in PC sta naprednejši, med sabo pa se razlikujeta po detajlih, ceni in bolje urejenem multiplayerju na xboxu.

Še do pred kratkim nisem bil na strani naših vrlih oblastnikov, ki razglabljajo o tem, ali bi v Kokoški veljalo uvesti dosmrtni zapor. Zdaj pa zanj kvišku molim roki, nogi, berglo, srčni spodbujevalnik, kahlo in zbrane molitve kaplana Martina Čedermaca. Navsezadnje je treba družbo nujno rešiti pred izdelovalci digitalne droge, kakršna je Puzzle Quest: Challenge of the Warlords!

Se strinjam, na prvi pogled je tovrstna ocena za nekaj videzno tako primitivnega nerazumljiva. Zlasti ker gre za naslov po polovični ceni, ki ga je vsaj zaenkrat moč kupiti samo na internetu. Ampak tako kot pri Conquest of the Aegean, Penumbra Overture, Defconu in podobnih špilih ne gre za zadovoljitev oči, marveč za razsveselitev špilavnega srca s premišljenim, pogumnim dizajnom. Puzzle Quest je namreč eden redkih špilov, če ne edini, ki združuje miselnico in igranje domišljijskih vlog. Če vemo, da so izdelovalci Infinite Interactive nekdanj razvijali strateško-frpjsko serijo Warlords, razumemo tako koncept kot podnaziv. Jep, svet, po katerem usmajamo, je taista Etheria kot v Warlordih, in tako kot njega dni po njem potezno vodimo junaka, ki pripada enemu od štirih poklicev (bojevnik, vitez, druid, coprnik). Na lični 2D karti izbiramo lokacije, kot so mesta, votline, prelazi in močvirja, tam pa nas čakajo osrednji in postranski kvesti, boji, govorice v krčmi ter roba v trgovini. S spopadi nabiramo izkušnje, ki junaclju izboljšajo sposobnosti, in zlato, ki ga lahko porabimo bodisi pri mešetarjih, bodisi v citadeli. Dotično



Če zmanjka potez, se plošča resetira in oba igralca izgubita vso mano. Tudi to je lahko del strategije. e zgoditi.

bogatimo kot v Heroes of Might & Magic in Disciples – gradimo stavbe, ki nam dajejo nove veščine, recimo sposobnost kovanja orožij ter urjenja jahalne živadi, vlagamo cekin v nove uroke in podobno. Celo druščino imamo, in sicer v obliki spremljevalcev, ki nam darujejo bonuse. Na poti ne manjka ne običajnih beštijic za nabiranje EXP, ne malo močnejših gnusob, ne šefovskih kreatur v slogu ogrov, lichev ter zmajev. Zdaj nas grdavži presenetijo naključno, naslednji boj si izberemo sami, ko jih srečamo večkrat, pa si jih lahko podredimo in jih, če rešimo logično uganko, izkoristimo za ježo, kar omogoči izogibanje naključnim bojem. Kasneje v kampanji oblegamo mesta in dobivamo cekin od podanikov. Vse skupaj je odeto v prostodušno zgodbico o bujenju Neugodja, odžebrano skozi stripovske sekvence, v katerih mangasti liki v oblačke pošiljajo ne ravno velike količine teksta. Kliševi so nanizani huje kot v romanu D&D, čeprav je res, da pripovedko ravno zato, ker se ne pretvarja, da je nekaj več, in se celo dela norca iz same sebe, obdaja davninski čar. Med drugim tudi zaradi izredne srednjeveške muzike.

V ta tipski frpjski okvir pa je na izviren in skorajda nedoumljivo spreten način vstavljena puzlarica po zgledu Bejeweleda, ki na prvi pogled ni nič posebnega. Borca, ki se izmenjujeta na potezi (enkrat si na vrsti ti, drugič on) in si skušata izničiti vse življenjske



Hvalevredno je, da ne moremo umreti. Po porazu se z nabranimi izkušnjami in denarjem spet znajdemo pred izzivom, kar olajša tlako. zgoditi.

točke, vržeta čreva na ploščo osem krat osem polj, po kateri so razporejeni barviti žetoni, zvezdice, kovanci ter lobanje. What-the-fuck, slišim iz zadnjih vrst kričati ljubitelje Baldurjevih vrat, a to je zate frp, lolzorz n00b kek kek <odpoved naročnine>. Potrpite trenutek, dragci, do tja še pridemo. Skratka, hec je v tem, da z izmenjevanjem oblik dobimo niz vsaj treh enakih oblik, ki nato izvršijo svoj učinek in izginejo, od zgoraj pa prifrčijo druge. Zeleni, rdeči, rumeni in modri žetoni ob izginotvi dajo ustrezne barve mano, pomnoževalniki to količino, no, pomnožijo, zlatniki prispevajo denar, zvezde navržejo izkušnje, dočim



Tako inačica za 360ico kot PC sta Slovencem na voljo kot dolpotegabilna špila. Prva na Xbox Live Arcade velja 15 evrov (1200 pik), drugo na Gamersgate.com digitalno tržijo za dvajsetaka. ore zgoditi.

lobanje poškodujejo nasprotnika. Ker je premeščanje omejeno, saj lahko menjavamo le sosednje oblike v štirih smereh (če je poteza napačna, fašeš kazen in na vrsti je konkurent), novi kosi pa priletavajo naključno, taktični nivo ne izgleda ravno visok. Dejansko osnove obvladaš po kaki uri, čemur sledi dolgotrajno urjenje v zapažanju in kombinacijah. Tempo je nenavadno hiter za žanr, ki ga navadno po službah trpinčijo strici in tete srednjih let z refleksi zadetih nilskih konjev. Že res, da imaš za potezo neskončno časa, a kmalu puščica pokaže, kje se skriva zaporedje, tako da ni izgovora za zavlačevanje. V eni sami izmeni pa se zgodi marsikaj. Z izginulo trojko likov se morebiti podre pol plošče, lobanje v obliki strel kruto delijo poškodbe, mana brizga v vodnjake pod sliko bojevnika, na plano bruhajo imena verig ... Zgolj Einstein in brezbožen mutantski baštard Quattra ter Navi bi lahko predvidela vse možne kombinacije.

Ampak v tej dokaj enostavni mehaniki in navidezni zmedi se skriva velika globina. Del nje odpade na trud, da nasprotniku s prebrisanim igranjem onemogočiš potezo, saj si, če eliminiraš dovolj žetonov naenkrat, na vrsti znova, ali mu preprečiš, da bi storil kaj pametnega. Zlasti je to važno, ko se lotiš mrežnega & spletnega multiplayerja, kamor hardcorovsko odneseš svoj lik iz puščavništva. Tod gode druga pesem kot proti računalu, saj so živi osebki itak bolj zviti, pa še čas za potezo je omejen, kar napetost dvigne na naslednji nivo. (Škoda le, da Infinite kot majhen založnik nima cekina za namenske strežnike ali pogodbo z GameSpyem, zato je mogoč le priklop na številko IP, ki namečkoma ne pozna opcije za novo partijo in zna imeti težave z routerji. Verzija za xbox 360 ima v tem pogledu veliko prednost.) A še več globine omogočijo liki. Mana namreč poji številne uroke, ki se močno razlikujejo od poklica do poklica ter tudi med osebami, saj moraš izbrati pol ducata tistih, s katerimi boš rokoval. Tako je lahko en coprnik s samosvojim naborom magij občutno drugačen od drugega, in isto velja za viteze, druide ter bojevnike. Dobro, coprnije je moč teoretično pustiti vnemar in se osredotočiti na lobanje. Toda če jih uporabljaš, imaš dosti več možnosti za zmago, saj boš z njimi capina poškodoval, se ozdravil, spremenil ploščice ali kaj desetega. Mogoče so kombinacije čarovnij, svoje pa prispeva še mnogotera oprema, ki se deli na orožje, oklep in obeskovje. Takoj to ni očitno, a kmalu začneš razvijati strategije, lastne svojemu slogu in poklicu (ti se kar precej razlikujejo, sploh ko imaš dovolj coprnij), paziti, da sovražnik ne dobi mane, stackati čirule-čarule, menjavati opremo ... In sploh početi vse, kar bi v običajnem frpju, le da se ne mlatiš na navaden način, temveč s premeščanjem oblik na plošči. In ravno zaradi te kombinacije, ki filozofsko spomni na Magic: The Gathering, Puzzle Quest nadkrili tako običajne frpje kot klone Bejeweleda. Drži sicer, da bo špil za nekatere prehiter in preveč odvisen od sreče (namestite demo na natlačenki, da vidite, kako je s tem!), štorija ni ravno Tolkien, medtem ko umetna pamet zna dati občutek, da goljufa. A po drugi strani je računalo zanimiv nasprotnik, ki navzlic kaki jasnovidni potezi in spregledovanju očitnosti igra na mnogotere načine in od bitja do bitja drugače (občutno raznovrstneje in bolj človeško kot na DSu in PSPju, čeprav je igra drugače, kar se kvestov in strukture tiče, enaka). Le proti koncu kampanje mu zmanjka lajtunge, ko postaneš enostavno premočen, da bi se ti sovragi resneje upirali. Sreča pa je lepo



Na računalu je moč igrati samo z miško ali joypadom, tipkovnica kot standardna naprava pa začuda ni podprta.

vkomponirana v naravo igre in z dosti vaje ne vpliva toliko na uspeh, kot se zdi sprva. Pomislek bi lahko bila plitkost frpjske plati, ki vse poklice razvija v enakih kategorijah, iz česar nato sledijo različni uroki. A izkaže se, da bi glomaznost zatrla dostopnost in neverjetno zabavnost, ki temelji prav na nezakompliciranem švigaru od kvesta do kvesta, brzinskem ravnanju s herojem ter osredotočanju na miselne boje, ki lahko trajajo deset ali pa dvesto izmen. Na ta način Challenge of the Warlords preraste okvire obeh plati in mutira v prečiščeno digitalno drogo, ki jo kot kak World of Warcraft iz pekla nažigaš cele dneve do ranih juter. In pri kateri imaš bolj frpjski občutek, kot pri veliki večini igranj domišljijskih vlog, ki so izšla zadnja leta! Ni treba biti genij, da to občutiš – moraš pa genij biti, da si kaj takega zamisliš in kvalitetno izvedeš.



Štorijo igra podaja na način svete preproščine skozi takele zaslona, na katerih statični liki trosijo oblačke besedila. A vseeno ni brez svoje magije. more zgoditi.

Žena, danes mam puzlo spet, daj me s šibo spravi v red! *-Obupanček Sneti*

88

gripozno nalezljiva ✔ genialna naveza miselnice s frpjko ✔ (vse)-mrežna večigralnost ✔ ogromno igranja za majhen denar ✔ proti koncu kampanje nekam lahka ✖ multiplayer je narejen okorno ✖ požre ves čas za delo, sprostitev in kopulacijo ✖

Infinite / D3 Publisher natlačenka 172

RACE 07

The Official WTCC Game

Zgodba švedske hiše SimBin se je pričela z modom GTR V3 za davno EAjevo formulščino in je bila tlakovana z uspehom. Ampak lani se razvijalska skupina razdelila. Šef se je z baje najboljšimi ljudmi preselil v novo firmo Blimey, ki se je vrgla na skrivnostni projekt dirkanja s ferrariji in je za prigrizek udejanjila promocijski BMW M3 Challenge, o katerem morete in morate čitati nekaj strani naprej. SimBin pa se je okrepil s svežim kadrom, ki se kali z uporabo starega pogona iz rFactorja. Za tole, torej svojo drugo simulacijo, so obljubljali kozmetično pomladitev, zato smo bili jako radovedni, ali jim bo uspelo. No, odgovor je komaj kaj. Tole naj bo zadnja dirkačina s tem srčkom, pa tudi na splošno je čas je za celokupno osvežitev SimBinovega pristopa.



Umotnopametneži so tekmovalni in zagrizeni. Pot mimo njih včasih pelje samo čez trupla.

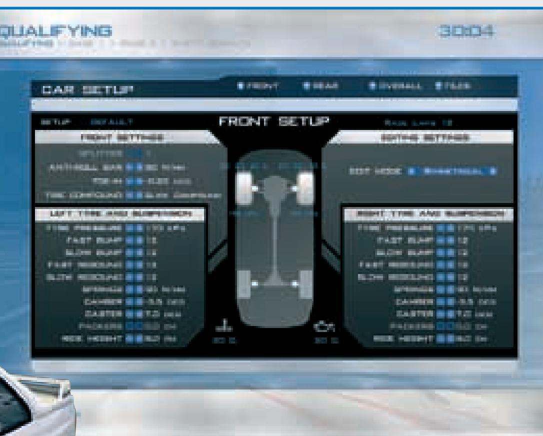


Tematika špila je, kot pove naslov, prvenstvo turnih, torej družinskih vagnov, kakršni so alfa 156, seat leon, BMW 320i in peugeot 407. Tem delajo družbo legendarna dirkalnika BMW M3 in alfa 75 iz osemdesetih ter trop sodobnih minijev za njihovo pokalno prvenstvo. No, vse to smo videli že v prvencu (J162, 73), ki je izšel manj kot pred letom. Novosti so formula 3, formula BMW, dva bolida britanske delavnice Radical Extreme z modeloma SR3 in SR4 ter brutalni roadster caterham v več izvedbah. V vseh razredih so dirkalniki zelo izenačeni, kar pomeni borbe na nož, z mnogo dotiki in veliko akcije. Hkrati pa se avtomobili različnih disciplin vozijo jako različno, kar doprinese k raznovrstnosti in posledično h kakovosti.

Kot licenčni izdelek ima Race 07 vseh enajst prizorišč aktualne in lanske dirkalne sezone World Touring Car Championship. Tu so vsem znane piste, recimo Monza, Valencia ali Brands Hatch, ki jih dopolnjujejo precej edinstvena dirkališča – brazilski Curtibo, mehiški Pueblo, francoski Pau in portugalski Porto. Ne smem pozabiti na mestno progo Macau z ulicami, kjer je prostora le za en avto, in z obalno ravnico, ki se vleče v neskončnost. Modeli dirkališč so, kot gre pričakovati od simulacije, dobesedno na grbino podrobni. V enostavnih, hitrih menijih imamo na voljo dirkaški vikend, celotno prvenstvo ali trenažni način za piljenje tehnike in spoznavanje cestišča. Prvenstvo ima tri prednastavljene težavnosti, dodatno pa si jo lahko otežimo z drsnikom za zavzetost nasprotnikov. Ti so že sami po sebi dobri, najdejo pot mimo počasnejšega in ponavadi ne delajo neumnih manevrov.

Seveda je, tako kot doslej, osrednji način igranja dirkanje z živimi nasprotniki. Mrežna koda je ob solidni povezavi trdna, več pasovne širine namenja nasprotnikom, ki so nam bliže, izbiro tekmovanj pa nam omogoča solidna avla. Dobro je, da nepopolno štartno vrsto lahko zapolnimo z umetnopametnimi nasprotniki.

Nastavitev dirkalnika je pregovorno podrobna in v skladu z vozilom. Začnemo z osnovami, kot so krilca spredaj in zadaj, količina goriva in prestavna razmerja. Naprednejša mehankarija pa vključuje nastavitve podvozja, trdoto vzmeti in blažilnikov ter zaporo diferenciala. Ko smo enkrat v obrtniško in vidno brez ljubezni izdelanem kokpitu, je tam vse po starem, edinole odprti bolidi prinesejo noviteto, pogled iz čelade! Saj veste, mušice in olje na vizirju ter lep spomin na Grand Prix 4. Prvi prevoženi ovinki ponavadi niso spodbudni. Zavore ne primejo in gume cvileče končajo v pesku. Potrpežljivost je božja mast, zato velja biti spočetka previden, da se stroj ogreje na potrebno temperaturo. To pač ni podobno vsebinski Race Driver, marveč, še enkrat, simulacija. To pomeni dosti garanja in obvezen volan. A investicija se povrne z vzdušnimi in srditimi dirkami. Na žalost poškodbeni model navidez še vedno ni prišel dlje od vdrtin in odpadlega odbijača. Poškodbe pa seveda še kako zaznamo pri obnašanju vozila, torej



Ob pogledu v virtualno garažo se enim zasvetijo oči, drugim pa ni nič jasno.

vlečenju v eno stran, tresljajih, težavah pri prestavljanju in podobnem.

Race 07, ki ga za 40 evrov pretočimo s servisa Steam, je kot samostojen izdelek dober in poln, vendar v primerjavi s predhodnikom komaj kaj boljši. Njegov smoter mi je zato nerazumljiv.

***Igi** si očisti vizir na čeladi, da bi uzrl, kaj je svežega v novi dirkačini.*

70 mnogo dirkaških razredov ✔ fizikalni pogon ✔ dež in nočno dirkanje ✔ premalo vsebinskih novosti ✖ grafični pogon se stara ✖ števci in kabine ✖

SimBin / 10tacle Studio



Fino je, da je na začetku dirke treba paziti zaradi hladnih gum, na koncu pa zaradi njih obrabe.



Vizir čelade nas brani pred kamikaze mušicami. Ko se jih nabere dovolj, s tipko za brisalce odtrgamo zaščitno folijo.

Nič ne gori močneje kot stara ljubezen.

Zach BRAFF Amanda PEET Jason BATEMAN
Charles GRODIN Mia FARROW



Bivši



KOLOSEJ
V vrtincu zabave

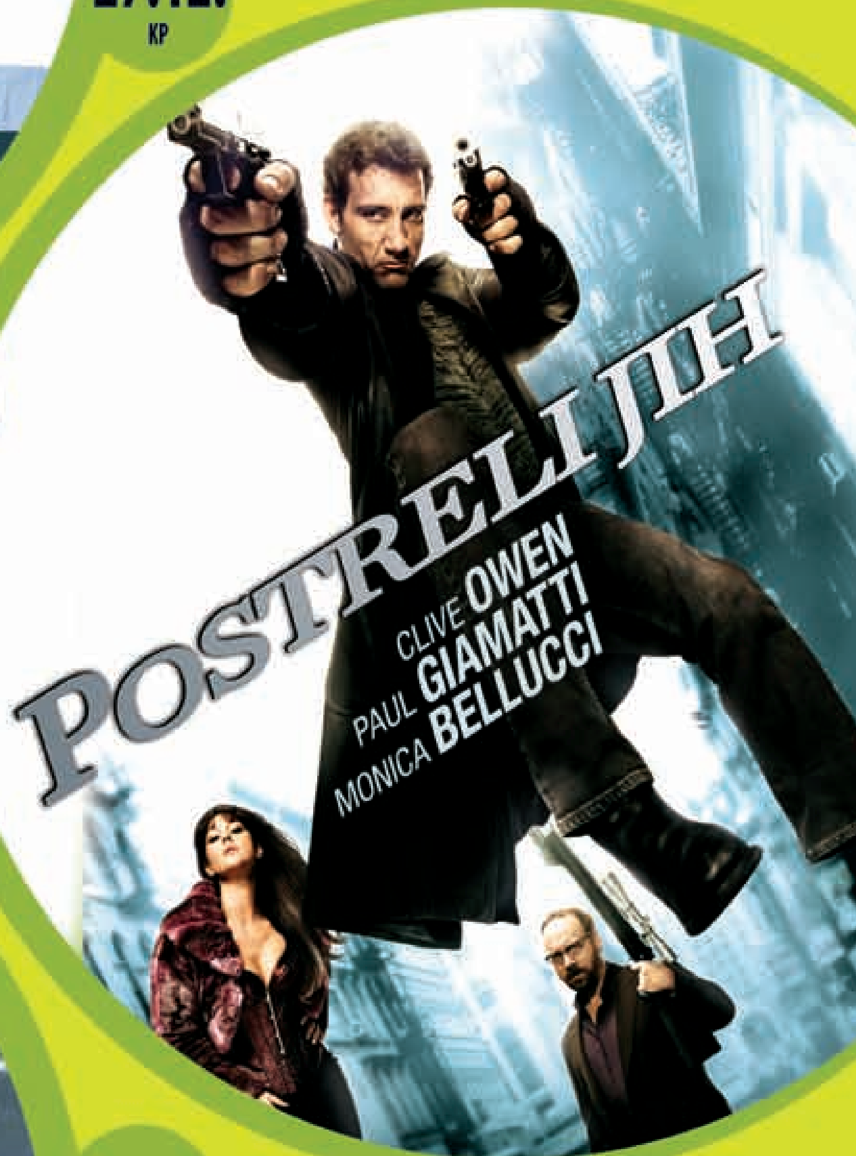


15.11.
LJ, MB

27.12.
KP

22.11.
LJ in MB

13.12.
KP







29.11.
LJ, MB in KP

NA OGLED TUDI V
XPANDU
3D

več o programu na:
www.kolosej.si

Company of Heroes: Opposing Fronts

Lani bi se skorajda zgodilo, da bi PC ostal brez enega samega naslova z oceno nad 90. To bi bila nedvomno katastrofa globalnih razsežnosti, zaradi katere bi morali Združeni narodi sestaviti krizni štab, bivši ameriški podpredsedniki napraviti nekaj dokumentarcev in se vsi na sploh spraševati, ali smo za to odgovorni ljudje, al pa nas samo kozmos ne mara. No, oktobra je prispela Company of Heroes in vesolje je bilo zopet v ravnotežju. Srečo imamo, da THQ in Relic vohata denar v dodatkih; Dawn of War ima tako že dva in tretjega (Soulstorm) v izdelavi, CoH pa je dobil Opposing Fronts.

O sreči govorim zato, ker ne gre le za nekaj kart in dve novi enoti na stran, temveč za pošteno vsebino, ki spreminja način igranja. Bistvo samostojne razširitve sta novi frakciji: Britanci in nemški tankovski grenadirji, zvani Panzer Elite (brez Action, hihi). Ne le, da se razlikujeta po pristopu k mlatenju nasprotnika, temveč sta drugačni tudi od obstoječih Američanov ter Wehrmachta. Britanci so naravnani bolj obrambno: njihova pehota se po sovražnem ozemlju giblje že kar boleče počasi in previdno, toda ko se enkrat tam zaredi, jo je težko odstraniti. Takoj spočetka lahko namreč koplje jarke in postavlja mitralješka gnezda ter topovske baterije. Z njimi napreduješ počasi, a vztrajno, ko prodor podpirajo zavese topovskih granat. Še bolj zasijejo v kombinaciji z mobilnejšimi Američani. Nemci sploh ne vedo, od kod leti po njih.



Videza niso opazno izboljševali, ampak tega jim navsezadnje ni bilo treba.

Toda naciji imajo odgovor. Panzer Elite so zrcalna slika Britancev in idealni za tiste igralce, ki radi spravljajo nasprotnika ob živce, lase in nohte z vpadi za hrbet ter krajo strateških točk. So izjemno hitri ter mobilni, za kar je ključna naveza pehote in oklepnih transporterjev, iz katerih je moč streljati. Točke lahko zavzemajo že njihove izvidniške enote, zato se v zaporedju napadov vrste 'udari in zbeži' bojna črta nenehno spreminja. Najpomembnejše so prve minute, ko se v preganjanju po karti trudite ne izgubiti dragocenih oklepnikov – tu pomaga dejstvo, da jih lahko popravlja katerakoli pehotna enota, akoravno mnogo časa ni. Ko pride na prizorišče težka mašinerija, se zadeva malce umiri, vsaj če je plužen- je jagdpantherjev skozi sovražni oklep moč označiti za mirno ...

Sedaj je še važneje, katero drevo nadgradenj izberemo, saj v njih čepi nekaj ključnih enot, ki spremenijo pristop. Nemci imajo na primer v treh drevesih samovozno havbico hummel (artilerija) in protiletalski wirbelwind (Luftwaffe), medtem ko oklepno drevo vsebuje lovca na tanke hetzer in jagdpanther, pošasti, ki hrustata zavezniški oklep za zajtrk. To ustvari veliko množico kombinacij, ki tudi v primeru, da poznate nasprotnika, omogoča tisto mero negotovosti, ki zahteva hipne odločitve. Opposing Fronts je zato natanko tista svežina, ki smo jo pričakovali, čeravno zopet za ceno kripeljnov zaradi klikotanja, saj umetna pamet ni napredovala. Obe novi strani zahtevata še več klikanja (nemške enote hočejo ročno usmeritev izkustvenega bonusa v napad ali obrambo) ter pazljivosti in nista za začetnike. Mlečnozobi se zato najprej lotite obeh enoigralskih kampanj, čeprav ti frakcijama nista vedno pisani na kožo. Britanska je recimo kar svobodna v pristopu in se zadovolji z nekaj v redu misijami, medtem ko nemška trpi za podobnim sindromom kot World in Conflict – večino časa le reagiramo na skriptane dogodke, ob čemer smo potisnjeni v obrambne naloge, ki za Panzer Elite niso najbolj primerne. No ja, vsakemu svoje. Še vedno je to daljše puščavništvo kot v izvirniku, čeprav se zopet potepamo po zahodni Evropi, ungh.

Dogajalno dodatek ne dosega originalne kampanje, je pa kljub temu na ravni. Še najbolj mi je šel v nos amatersko karikiran govor nemških soldatov, pa nekaterim bo šlo na živce dejstvo, da je treba celo za dostop do enoigralskega dela igre napraviti spletni račun, se prijaviti in potegniti dol za več kot sto mega obližev. Na drugi strani pa bodo nalinijski špilavci zadovoljni, saj je večigralski servis stabilnejši, kar spričo slabih izkušenj zadnje leto daje upanje, da ga Relic ne bo spet polomil. V nasprotnem primeru bomo pač fasali še kak dodatek, ne?



Nova pogruntavščina so enote, nalik herojem iz Dawn of War, ki se priključijo in dodajo bonuse skupini.

*Panzergrenadier **Aggressor** tepe Britance, četudi bi malce raje Sovjete.*

85

samosvoji novi frakciji ✔ daljše enoigralstvo kot v originalu ✔ CoH še ni izgubila ostrine ✔ obe kampanji bi bili lahko boljši ✖ posiljevanje z nalinijsko prijavo ✖ roka mi bo odpadla ✖ kje so Sovjeti? ✖

Relic / THQ

Jericho



Ideja, ki veli, da je človeštvo napadeno z vseh strani, v špilih ni nobena novost. Zlasti ne v teh časih podivjanega strahu pred teroristi, ki so se strgali s ketne in glodajo kebap tik pred vrati civiliziranih predelov Zemlje. Tudi Jericho gode na podobno struno: zlobku, ki nas želi pahniti v večno torturo ob gledanju ponovitev oddaje Na zdravje!, je ime Prvorojeni in je na nas blazno ljubosumen. Bog ga je namreč po svoji podobi ustvaril pred Adamom, toda mali mu ni bil všeč, ker mu je med podiranjem kupčka pokozlal zagmašni gvant, zato ga je brcnil iz raja. Kujajoči se nesojeni kerub si skuša tako že tisoče let podjarmiti ljudsko vrsto skozi vsakovrstna krvava dejanja, ki jih potrebuje, da v bližnjevzhodnem mestu Al-Khali odpira prehode v naš svet in skoznje počne nečednosti.

Klišejsko? Gotovo, a treba je reči, da se pripovedi v Jerichu drži svojstven čar. Vidi se, da je ni klamfal nekdo s srednješolskim znanjem pisanja prostih spisov, temveč da je nastala v buči renomiranega pisca grozljivk Cliva Barkerja. Saj ne, da se je gaspud Lajajoči potrudil tako, kot se je za Hellraiserja ter serijo Abarat, in povezava z njegovim prejšnjim igrarskim scenarijem za Undying je otipljiva. Spet gre za nadbitje, ki se je namenilo fentati ljudeke, in za mešanje resničnostnih ravni, na katerem je Barker itak zgradil kariero. Ampak v okviru te tipskosti pisec logično pojasni, kakšna je alternativna realnost, nameče vse vrste referenc na Biblijo in okultizem (Jeriho je drugače drugo najstarejše stalno naseljeno mesto na svetu, katerega ostanki segajo v leto 9000 pred Kristusom), niti poveže v verjetno, kar napeto štorijo z mnogimi presenečenjci ter si zamisli pisano skupino nadnaravnih komandosov, ki se ubada z grdavžem. Dodajmo nivoje, ki ne štedijo s kostmi, gnijočimi trupli in žmohtno rdečimi fasadami zidov, ter nakaze, ki ne koreninijo toliko v peklenskem izročilu kot v sprevrženi navezi biološkega in tehnološkega, popoprani z domišljijo nekoga, ki ima rad sprijen bondage, pa dobimo prepričljiv in zaključen svet. Glede na kako resno knjigo ali film s to tematiko je vse skupaj sicer šund, za katerega Barkerju res ni bilo treba zapreči vseh svojih zmožnosti. A v primerjavi z bledimi, neprepričljivimi in nezaključenimi okolji, ki jih navadno servirajo špili, je Jericho presenetljivo zanimiv ter kompleten.

Isto velja za temeljni način igranja, ki nadgradi običajne streljačine. Kot duševni poveljnik lahko kadarkoli skočimo v telo kateregakoli člana odprave, ki je na voljo. To storimo tako, da s pritiskom na tipko na zaslon pokličemo štiridelni izbirnik, ki da na razpolago udeležence obeh moštev. Vsak soldat ima sebi lastno orožje in po dve čarobni veščini, ki jih uporablja za storniranje gnusob ter reševe nekaj enostavnih puzlic. Hispanski orjak Delgado recimo nosi vrtljivi kanon in pištolo ter komandira duhca, ki mu omogoči kurjenje na daljavo ter zaščito pred plameni. Ledrasta nastavljačica Wilhemina, khm, Billie Church (da ne dobim ene okrog ušes) ume z odpovedjo delu zdravja pricoprati ognjeno kroglo, ki sovražnike zažge, in tako, ki jih za kratek čas onesposobi, njeno favoritno krepelo pa je katana. Far Rawlings vihti dve pokalici in je podkovan v zdravljenju ter srkanju življenjske moči. Ostali se zmorejo skriti, obnoviti strelivo, se preseliti v telo oddaljene kanalje in od tam vplivati na okolico, telepatsko rušiti ovire, snajpersko in bazukaško pokati ... Španski Mercury Steam, katerega renome temelji na robotski čefurijadi Scrapland (J144, 70), so v navezi z Barkerjem vsekakor udejanjili raznolike in interesantne poklice, ki imajo v vmesnih sekvencah, narejenih s srčkom, marsikaj povedati, in to s sploh ne napačnimi glasovi.

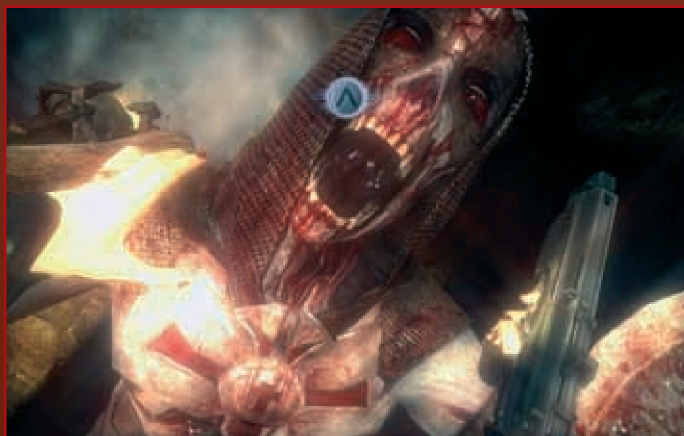
A daleč bolj pomembno je, da izbira lika določi, kako se boš lotil pošasti. Te so obdarjene z minimumom umetne pameti, vendar hec igre ni v tem, da bi se z njimi zapletal v dolgotrajne spopade in občudoval, kako jo znajo podurhati v zaklon. Da so brez možganov, je trupelsko logično, in vse, kar počno, je, da v večjih ali manjših valovih neusmiljeno uletavajo nadte, te neizmikajoče se pokajo z razdalje ali te grizejo iz lufta. Bistveno je, da ugotoviš, kako z njimi najbolje opraviti, in izbereš temu ustrezen lik, medtem ko kolegi pomagajo s šibkim rešetanjem – ali pa, da si določiš bolj ali manj stalno osebo (bolj ali manj zato, ker zmerom ni na voljo vsa kompanija) ter izumljaš alternativne pristope k reševanju situacij. Orožja in coprnije imajo zelo različne učinke, domete in moči, zato akcija z enim likom ni enaka tisti z drugim. Vendar ni časa za kako hudo taktično razmišljanje, saj Jericho ni Ghost Recon: Advanced Warfighter. Na voljo so sicer enostavni ekipni ukazi, kot so pojdi tja, čakaj in napreduj, a to je bolj blažev žegen in najbolj uporabno pri dveh puzlah, ko je treba sotrpine poslati na stikala v tleh,



Igra te kar dolgo drži za rokico in ti prišepetava tako, kako voditi like, kot kako premagovati sovrage in reševati ugankice.



Mercury Steamov pogon Mercury Engine je s svojimi lepimi učinki solidna zadevščina, ki po bleščavosti materialov spomni na Carmackov srček iz Dooma 3, po tekočinah na tvojih 'očeh' pa na Gears of War in njegov UE3. Vtis dopolnjuje vzdušna muzika, ki meša inštrumente s petjem.



Za razgibanje je vdelanih tudi nekaj QTEjev, quick time eventov, kjer je treba stiskati smeri v skladu z navodili na zaslonu, nakar lik razturi sovraga ali mu pobegne. Niso slabe in zatežene, saj jih lahko ponavljaš po želji.



Barker ne mara za subtilnost in Jericho ni take sorte srhljivka kot kak FEAR. Kri šprica, čeljusti odstopajo, trupla hodijo in govorijo incestualne svinjarije.



Šefov je kar nekaj, a so daleč od zapletenosti. Na pravem mestu jih nafilaš z dovolj svinca in padejo. Težava je seveda preživeti ob njihovem nazaj-nažiganju.

ter če opaziš, da so sodelavci odbezljali preveč naprej. Zaradi majhnih območij so boji hitri, dinamični in tesnobni, adrenalin pa ob smrtonosnih sposobnostih hudičkovcev teče v potokih. Eni počasi napredujejo proti tebi in se zlepa ne vdajo, dokler ne postreliš rumenih izrastkov na njih, nakar eksplodirajo; če to storijo preblizu moštva, lahko kar prištimaš rakev. Drugi pošiljajo smrt z rotirajočimi kanoni, bazukami in plamenometi, tretji priskačejo direktno nadte, četrti lokostrelijo z razdalje, peti se skrivajo za ščiti, šesti frfotajo in harpijasto vreščijo. Ker zdravja likom hitro zmanjka, nakar občepijo na tleh s sliko lobanjice nad sabo (instantno prvo pomoč lahko od blizu da vsak, le dohtarski Rawlings na daljavo), so bitke polne preskakovanja v druge osebe, zdravljenja kolegov in živčnosti. Komajda nadzorovana zmeda, zares.



Ti silenthillovski gnusobici (sta v plamenih in se ne vidi – zaupajte mi) je moč odstraniti na raznorazne načine, odvisno od sposobnosti izbranega lika. Res pa je, da so nekateri instantno učinkovitejši od drugih.

Če primislim dokaj srhljivo vzdušje, ki ne seže v doomovsko grozljivost, ki bi te spremenila v milo jeric(h)o, a te z litri krvi in črevc ter obilico groteskne sprijenosti vseeno znervira, špilu gotovo ne morem očitati manka dogajanja. Raznolike sposobnosti članov ponudijo vedno sveže pristope k bojem in zlasti hardcore nažigači bodo skozi kakih deset ur igranja nedvomno uživali v tem, ko bodo opazovali spretno uravnoteženost orožij ter veščin, zaradi katere je prijeme nujno spreminjati. Neprenehno tankiranje ali stalno pinjauanje iz zadnjih vrst namreč ne obrodita vedno sadov niti na easy, kaj šele na medium in hard, čeprav nekatere rešitve in liki izstopajo bolj kot drugi.

Prav lahko pa mu oponesem, da ne postane tisto, kar bi lahko bil z nekaj dodatnega dela ali v rokah bolj izkušenega razvijalca. Takega, ki bi na primer znal urediti vmesnik za izbiranje članov, da bi bil bolj praktičen, ali bi to obesil na številčne tipke, ne da se je treba ukvarjati z enakim počasnim menijem kot v verzijah za xbox 360 in playstation 3. Verzija za PC gre pri posnemanju konzolnih celo tako daleč, da vsebuje nekaj pomoči pri merjenju, pri čemer miške rdijo od sramu. Enako bi poklepal nemalokrat zmedeno, že kar smešno zdravljenje na vsakih nekaj sekund, in skokovito seljenje med telesi, ki te zna zmesti, ker si ob dospetju v kamerada obrnjen tako, da ti ni nič jasno. Spretnejši avtorji bi zgladili nenadne skoke težavnosti in bolje razporedili nadaljevalne točke (shranjevanja po želji ni), katerih dostikrat nepremišljena ter redka postavitev je vzrok za tečno ponavljanje vedno enih in istih spopadov, da dosežeš ključnega. Bržda bi umeli skodirati tudi umetno pamet, ki bi s siljenjem naprej kljub povelјem, naj bo pri miru, občasno ne povzročala nepotrebnih smrti vsega moštva. Prav tako bi vnesli sodelovalno večigralstvo, za katerega je špil kot naročen, a ga ne vsebuje, tako kot sploh ne nobenega multiplayerja, in si izmislili vsaj eno večdelno uganko, ki bi zahtevala sodelovanje oseb. Konec je nepričakovano odrezan in nezadovoljujoč, dočim ljubitelji naprednejših zadev ne bodo navdušeni nad sčasoma utrujenim ritmom spopad – sprehod – spopad – sprehod in repetitivnostjo, v katero Jericho zapade. Pet časovnih obdobij, skozi katere se zaporedoma seliš in ki segajo od sedanjosti čez prvo svetovno vojno in srednji vek do rimskega imperija ter ancientne Sumerije, se po zunanjosti komaj kaj razlikuje, v vseh pa si linearno ujet v ozke prehode, ki klobasasto vijugajo. Včasih lahko kako oviro preskočiš, a samo, če so to dizajnerji predvideli – drugače skoka ni in te zatre že tri centimetre visoka preprekica. Največja pomanjkljivost pa je manko raznolikosti sovražnikov. Sicer srečaš kakih deset različnih nepridipravov, vendar se stalno bodeš z istimi tremi ali štirimi, ki se skozi dobe ne spremenijo. In čeprav prihajajo v različnih kombinacijah in z vseh smeri, streljanje postane rahlo medlo. Ne preveč, saj sposobnosti likov in moč kanalj prispevajo k napetosti malodane vsakega spopada. A vseeno.

Škoda torej, da se Barker ni spečal s kako bolj izkušeno grupo od Živosrebrne pare. Španci so se trudili in dostavili napeto streljanko z nekaj posrečenimi idejami, ki bo sedla marsikakemu ljubitelju akcije. Toda v odprtino, ki dimenzijo zgolj spodobnih iger povezuje z ravnino odličnih, jim ni uspelo skočiti.

***Sneti** po odigranem Jerichu ne spi slabo zaradi strahu, ampak zaradi adrenalina, ki se je nabral med nepopustljivimi spopadi. Tudi prav.*

74 tesnobno adrenalinska nažigaška akcija ✔ izkoriščanje sposobnosti likov ✔ dobra izvedba in vzdušje ✔ potopitev v svet ✔ malo raznolikih sovragov ✖ menjavanje likov ter zdravljenje znata biti zmedena ✖ enolične poti skozi premočrtne nivoje ✖ marsikaka sitno postavljena nadaljevalna točka ✖ brez sodelovalnega večigralstva ✖ um, konec?! ✖

Mercury Steam / Codemasters natlačenka 171



Ta trupla uletavajo z različno oborožitvijo, od katere te ognjemet spoha hitro in na veliko daljavo. Izkoristek sposobnosti lika je na mestu.

PES 2008

LAJA ALI GRIZE?



Case se s klopi, kjer je čez poletje nabral več odvečnih kilogramov kot brazilski Ronaldo, vnovič preseli na virtualno zelenico. Po karjoli odigranih srečanj v Pro Evolution Soccerju 2008 za PC, novodobne konzole ter PS2 postane šlank in dekliško lep kot Cristiano.

Ocenjevanje simulacijske vrednosti igre, ki se ukvarja s tako pomembno postransko zadevo, kot je fuzbal, je nehvaležno delo. Svoje mnenje o dotičnem športu ima pač vsakdo, ki je kdajkoli brcal usnje na domačem dvorišču. Po drugi plati pa je ravno ta vsakdanja bližina nogometa zaslužna za to, da moremo o razlikah med realno in digitalizirano izkušnjo govoriti z argumenti na roki, pardon, nogi.

Vsesplošnemu klanjanju realizmu serije Pro Evolution Soccer je skozi leta botrovalo več dejavnikov. Osnova je bilo nesluteno število potez, zvijač in taktičnih opcij, ki so ti bile na voljo, ko si poprijel za tipkovnico ali še raje plošček. Temu pa sta se pridružila odlična fizika usnjene okrogline in zajeten nabor prelestnih gest možicljev na igrišču, o katerih je lahko konkurenca zgolj sanjala. A vendar nas je PESjane najbolj navduševala prefinjena uravnoteženost televizijske spektakularnosti in dodelanega igranja, ki je bila povod za božanski občutek zadovoljitve ob sklenitvi nadmočne mreže podaj ter odločilnem golu. V golem bistvu v Pro Evih sekundo za sekundo goltaš prečiščeno esenco žogobrca in prebavljaš, kar je fuzbal za nekoga, ki ga gleda, le da v njem sodeluje. Vem, zen. Ampak tako je.

Prav delna porazgubitev tega vtisa je tisto, kar prekaljeni PESniki najbolj očitamo zadnjim inkarnacijam nogometnega kralja. Vendar serija do te nezavidljive točke ni dospela s kvarjenjem vsega tistega, kar je dobrega dosegla, pač pa s tem, da se razvija le po korakih, ali še to ne. Premikanje drsnikov sem in tja, saj poznate hec. Zloglasni producent Šingo 'Seabass' Tsubasa se je v javnosti jel sklicevati na fakt, da so za manko revolucije krive strojne omejitve playstationa 2. Ajde, recimo, da smo mu verjeli. Toda zdaj, ko je ekipa srž razvoja preselila na novodobne drkalice in v isto ligo dodala računala, obenem pa je ločeno nadaljevala z delom na inačici za PS2, je čas izvajanja enajstmetrovk končno pred vrati.

PES 2008 za PC, PS3 in xbox 360

Začel bi lahko z ugotovitvijo, da je Pro Evo letos slabši od Fife (seveda verzije za XB360 in PS3). Pa nasvidenje in hvala za vse proste strele. *pisec se žvižgajoč oddalji v sončni zahod, medtem ko se za njim množice prištašev obeh serij zgrnejo v mesarsko klanje apokaliptičnih razsežnosti* No, ne bom, saj poanta opisa ni določiti absolutnega zmagovalca večnega dvoboja, temveč da vas kot ljudi, ki v digitalnih reprezentacijah nogometa cenijo zlasti verodostojnost preslikave zeleniške akcije, postavi pred ključno vprašanje: je PES 2008 zame tudi letos privzeta izbira?



Če bi šlo sklepati po občutkih, ki ti jih pusti prvih ducat odigranih tekem, bi bil odgovor pretežno nikalen. Ko s Fifo 08 primerjaš elemente, pri katerih je bil Konamijev umotvor od pamtiveka svetlobna leta pred EAjevim – se pravi vsaj fiziko žoge in skeletne premike brcačev – ne moreš verjamet, kako je FIFA napredovala. Seabass in ekipa so glede na lansko leto sicer lično prevetrili animacije: izboljšali so prikazovanje trkov spodnjih okončin nogometašev, padcev, zračnih dvobojev in hrbtnega zagrajevanja žoge ter vključili kup finesic v stilu vlečenja za dres. Obnašanje usnjene okrogline takisto ni nič slabše od lanskega, odštevši nekam sumljive pospeške pri podajah in odbitkih od nog, kjer je spet prisoten priokus fliperaškega učinka, ter občasne samodejne pobege žoge skozi korak pri sprejemanju podaj, grrr. Vendar next-gen preskoka, ki se je letos tako fantastično posrečil PESovi nasprotnici, tu ni opaziti. S selitvijo na strojno zmogljivejše mašine se žal ni zgodil niti tihoma pričakovan povratek k bolj umirjenemu tempu, ki bi dajal prednost razmišljajočemu modelu krojenja akcij. Že v primerjavi s Pro Evom 6 je z malo domišljije moč govoriti o pohitritvi, če se v edicijo za leto 2008 spustiš po mesecu zatopitve v Fifo 08, pa ti kmalu postane jasno, zakaj so spletni forumi polni šal na račun dejstva, da sta konkurenta letos zamenjala arkadno in simulacijsko vlogo. Tam, kjer je nova Fifa igra pedantne obrambe



● Na panojih vzdolž igrišča se rolajo oglasi za myspace.com in ign.com. *press* Modre kuverte. Klobuki z denarjem. *press*



● Prevetreni meniji so bedni, saj v bistvu ne skrivajo novih funkcij, le dodobra premešane stare.



● **Za kar največjo preglednost sta edini pravi izbiri ločljivost widescreen in kamera wide.**

in pazljivega jurišanja s preudarjenim iskanjem odkritih soigralcev v napadu, PES 2008 često izpade špil brzinskih podaj, refleksnih odločitev in hitrih preobratov iz obrambe v napad.

S takim pristopom v principu seveda ni nič narobe, če se mu zna špil zoperstaviti z mehanikami, ki so zadolžene za to, da v osnovi naspidirano šablono zatirajo že v kali. Vse upe je razvijalsko moštvo položilo v teamvision, novo logiko umetne pameti, ki naj se bi skozi beleženja raznoterih statistik (kolikokrat je bil uspešen dribling, koliko je bilo strelov na gol s prodori po sredini igrišča ...) prilagajala igralčevemu slogu in mu uspešno kljubovala. V praksi se pogruntavščina odraža v nikoli poprej videni življenjskosti, s katero nasprotna moštva izkoriščajo svojo omiljeno taktično razporeditev, ter v zavedanju, ki ga imajo o svojih sposobnostih posameznikі. Nasploh naletiš na dosti manj neumnosti, ki jim je v prejšnjih verzijah botrovala nevronska zakrnelost silicija. Pri hitrem oddajanju žoge so podaniki zdaj dosti bolj spretni, zaradi česar brezglavo tiščanje gumbov za izvajanje pressinga le redko vodi do zamenjave posesti okrogline. Prav namatrati se moraš, da jim jo izpuliš iz stopal. V obrambi umetnopametni igralci lepo popravljajo nespretnosti sotrpinov in nevarne podaje nazaj brez obotavljanja pošljejo v avt. Pozitiven korak naprej so storili tudi sodniki, saj do primerov, ko te ima, da bi po butalsko dodeljenem favlu zalučal plošček v steno in se v monitor drl 'ZAKAJ!?', prihaja izjemoma. S kartoni možje v črnem morda rahlo pretiravajo, saj je z rumenim kaznovan domala vsak prekršek izza leđa in veliko drugih (stranskih ter frontalnih) intervencij, ki poleg belega jajčka pošlatajo še kakega drugega. Vratarji so na mestu, čeprav se ti stalno zdi, da so nasprotnikovi ne glede na renome sposobnejši od tvojega. Kar se tiče obnašanja računalniško vodenih zvednikov, pa le vse najboljše. Igraš proti Interju in uzreš norega napadalca, ki se na robu kazenskega prostora pripravlja na naduto preigravanje treh tvojih hrustov. Itak, Ibra. Prepoznaš ga, še preden na dresu prebereš priimek. Proti Manchesterju se za trenutek zmedeš in že C. Ronaldo mimo tebe steče z značilnim zahrbtnim pomikom žoge s petko. Ahh.

Je Pro Evo 2008 torej heroj dveh svetov, ki latentno arkadnost nadzira z orenk simulacijskim obnašanjem moštev na trati? Mnjah, recimo. Dokler na igrišču vlada ravnotežje, je vse v najlepšem redu. Ko se recimo s povprečno ekipo spustiš v boj proti podobno slabemu moštvu, kjer napadalci niso nogometni bogovi, je načrtno upočasnjevanje ritma in šparanje z zalogo energije – ta ob neprestanem tiščanju turba hitro kopni in bolj kot prej vpliva na učinkovitost izbrancev, kar se celo preveč pozna, a le v sezonskih tekmovanjih (Master liga, daljši pokali) – velikokrat edina pot do zmage. Problem so srečanja, v katerih nastopajo zverine pasme Totti, Kaka, Ronaldo, Henry, Ronaldinho, Riquelme. Prevladujoča dinamičnost teh možicljev je enostavno pretirana. Še povečana cifra vsakovrstnih obratov in finterskih premikov, ki jih je moč izvajati s smernimi in akcijskimi knofi ter s kombiniranjem trojice različnih hitrosti gibanja (upočasnjeno stopicanje, običajen tek, šprint), je sicer razveseljiva in še bliže možnostim, ki jih imajo za spektakularna šviganja mimo zaprepadenih nasprotnikov žogobrcarji v realnem svetu. Vendar ni kul, če to pomeni, da lahko z malo boljšim igralcem izpred svojih vrat kreneš proti nasprotnikovim in z malo sreče vmes posedeš tri četrt sovražnikov. Za kaj takega je resda potrebna določena mera nadrkanosti, a vendarle. Kolikor se ti računalnik dobro upira, dokler igraš kot običajen zemljan, toliko nemočen zna izpasti, ko se greš Maradono proti Angliji na svetovnem prvenstvu 1986. Le kaj takrat beležijo škratje elektroni teamvisiona?



● **Priklic mož pred gol je kul, a želeli bi si polnopraven urejevalnik prekinitvenih situacij.**



In tako prispemo do zamer, ki bi jih lahko dobesedno prepisal iz opisov prejšnjih treh PES-ov. Začnimo pri licencah. S kompletnimi se lahko pohvalijo le špagetarska, španska, francoska ter nizozemska liga, v angleški sta med levo poimenovane klube zopet poniknila Manchester United in Arsenal, izvlekla pa se Newcastle in Tottenham, dočim nemške lige spet ni. Dalje, predstavitev. Nihče ni pričakoval čudežev – čeprav ni čisto jasno, zakaj ne – ampak kaj več od Pro Eva 6 za 360ko z lepšimi modeli likov (ksihti nogometne smetane so oblikovani vrhunsko, to je treba priznati) in bolje animirane publiko na tribunah stadionov pa že, orkoporko. Verzije za PC, xbox 360 in playstation 3 so grafično domala identične, dasiravno so slednji ob izidu pestile velike težave s padanjem števila sličic, trganjem slike in celo nenadnimi crkoti nesrečne izdaje za PS3. Na abakih je, če si lastiš sodoben procesor in grafikuljo, teh nevšečnosti manj. Je pa tečno, da špil iz škatle ne podpira ločljivosti, višjih od 1280 x 1024 (Google -> 'PES 2008 resolution fix') in pecejaškega širokozaslonskega razmerja 16 : 10, ampak le televizijskega. Aja, med kvazi tehnikalijami gre omeniti veselo novico, da je dolžina replayjev končno spodobna! Toda gremo naprej, do strateškega menija pred in med tekmo. Če odštejem njega nepreglednost, je edini obmembe vreden dodatek možnost določanja do treh igralcev, ki bodo iz ozadja ob prekinitvah pritekli na pomoč pred nasprotnikova vrata. In še zadnja postaja, načini. Največje razočaranje je letos brez sence dvoma Master League. Pričakovali smo novo, dobili pak staro s predelanim vmesnikom in nekaj svežimi



● **Daljši ponovljeni posnetki, hozana! Še vedno pa se dogaja, da jih je moč previti nazaj le do zadnje večje prekinitve.**

SVOJ TRENER



Izid igre tudi letos spremlja izdaja knjižnega pomagalnika, ki ga britanska založba Piggyback vkup daje potom tesnega sodelovanja s poševnookimi tvorci Pro Eva. Novost letošnje edicije je papirnatemu skupku priložen dvojec videoDVDjev. Na prvem ima mesto slabe pol ure trajajoč dokumentarec o razvoju, dočim drugi gosti obsežen vodič po trikih in potezah, ki so predstavljeni skozi številne praktične primere. No, srce pomagalnika vseeno ostaja barvna bukvica, pri izdelavi katere so se avtorji izdatno potrudili. Podrobni seznami vseh driblingov, statistik igralcev in ekip ter obrambnih in napadalnih strategij so najmanj, kar lahko pričakujete. Tudi sicer knjigica s tekstom, dopolnjenim z nazornimi ilustracijami, na 170 straneh ne špara, in se urejeno spušča v razlaganje najbolj obskurnih elementov. Zaradi tega jo je uživantsko čitati za zaslonom in proč od njega. Če vam je mojstrovanje Pro Eva 2008 eden od življenjskih ciljev, je zadeva gotovo vredna 15 evrov, za kolikor jo tržijo igrarske štacune (http://game.co.uk ...).



● PES-puntov v izdaji za PC, PS3 in 360ko ni na spregled, nadomestili so jih dosežki.

PES 2008 za PS2

Pri verziji za osiveli Sonyjev monolit so se Konamijevci izdatno zgledovali po 'napredku', ki ga je v primerjavi z lanskoletno Fifo na tej platformi zagrešil EA. Pro Evo 2008 za PS2 je namreč na pogled, posluh ter pošlat joypada skorajda kopija ducat mesecev starega Pro Eva 6.

Levji delež novosti začuda izvira iz začetnega zaslona, kjer izbiraš med modusi. Zlasti zabaven je World Tour, kjer si z izbranim moštvom postavljen pred stotaka samosvojih izzivov tipa 'zmagaj z goloma ali več razlike' in 'dosezi zadetka z različnima fuzbalerjema'. Community je pisan na kožo zlasti prijateljskim druščinam, ki se pri kolegu s plejštacjonom zbirajo tedensko ali celo dnevno. Tu je moč registrirati do šestnajst sodelujočih, nakar špil beleži zmage, poraze, izenačenja ter vse mogoče in nemogoče statistike, tako v običajnih tekmah kot v pokalih, ligah in celo treningu, ki jih organiziramo skozi Skupnost. Večna kreganja o tem, kdo je boljši PESjan, je torej zdaj moč pogasiti s pritiskom na gumb. Ostali načini (srečanje, pokal, liga, tekma z naključno izbranimi igralci) so ostali pretežno enaki kot lani, vključno z Mojster ligo. Edit iz neznanega razloga beleži odsotnost podrobnejšega urejanja kopačk in specialnih pričesk, dočim sicersnjo spodobnost spletne večigralnosti tako kot na ostalih platformah deloma fiži bolehanje za kroničnim lagoritisom. Aja, slabo licenčnost si špil ravno tako deli z večjim bratom. Meh.

Igralni model je, kot rečeno, preslikava onega iz Pro Eva 6. Tempo ostaja arkadno pohitren, novih animacij ni veliko, dinamičnost premikanja zvezdnikov je nespremenjena, streli iz razdalje so lažji. Občutek, da igraš nov Pro Evo, sicer zabeležiš šele čez čas, ko spoznaš, da je avtorjem med upehane mišice playstationa 2 nekako uspelo stlačiti del svežih rutin umetne pameti, ki poveljuje možicljem v inačici za novejše konzole ter bež šatuljo. Na individualnem nivoju so virtualni šampioni sposobnejši kot kdajkoli poprej in se te znajo na najvišjem težavnostnem nivoju s kombiniranjem gibov in trikov otresti kot prvega med bedaki. Žal pa je vse preveč napadov še vedno moč zaustaviti stiščanjem knofov za pressing (iks + kvadrat), medtem ko nasprotne obrambe ostajajo podvržene padanju na ene in iste fore. Igra po krilih je pretirano poudarjena, saj sta srednje visoki in nizki kros za defenzivce izredno težko ubranljiva.

Četudi ne upoštevaš, da so imeli avtorji na PS2 malo manevrskega prostora (in, očitno, volje) za občutne izboljšave, Pro Evolution Soccer 2008 ostaja najboljši fuzbal za Sonyjevo postarano konzolo. Tudi v splošnem pogledu ni slab. Res pa je, da je smiselnost nakupa v primeru posedovanja lanske verzije pod vprašajem.

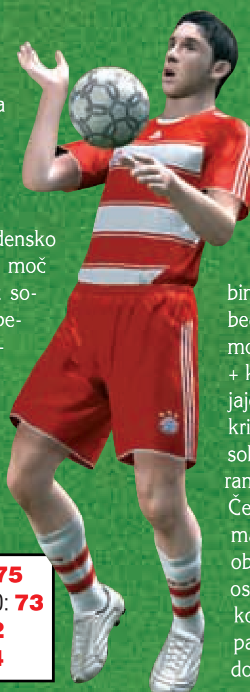


● Uporaba velikih črk pri imenih žogobrcarjev je estetsko neokusna. Urediti jih je moč peš.

menedžerskimi postavkami, če gre mednje sploh šteti pridobivanje točk popularnosti, ki sčasoma olajšajo transferje velikih imen, ter šminkarije, kot je predstavitev prišlekov novinarjem in navijačem. Igranje lige in pokala sta natanko to, kar sta vsako leto, meni za editiranje je nekako samoumeven, medtem ko je trenažna sekcija spet bolj za prvo silo. Nič dobrega ni moč zapisati niti o spletnem načinu za največ dva igralca, vsaj dokler ne blagovolijo izdati konkretnega popravka za računala in obe novejši sobni konzoli. Ta naj bi odpravil tradicionalne in že prav smešne porodne težave z lagom. Kar se tiče gladkosti mrežnega igranja, lahko PES 2008 Fifi 08 samo masira nedrje. Tako torej, kotaleči se bratje. PESovska situacija je letos dokaj tragikomična. Špilavna sredica naslova kljub sipinici nevšečnosti k sreči ostaja zdrava, čeprav smo z dokončnim prehodom serije na moderne platforme pričakovali manjšo revolucijo, ne polovičarske evolucije. A nič bati, Tsubasa z bando že obljublja, da bo prvi – ampak zdaj! pa čisto zares!!, častna samurajska!!! – pravi next-gen Pro Evo tisti, ki izide čez dvanajst mesecev. Hm, kdaj smo to že slišali? Aja, lani. In zgodba gre naprej.



● Nekatere kombinacije trate in barve okroglin so fuj, nizka ločljivost tu ne pomaga. Bela žoga na zeleni podlagi je najboljša izbira.





● Nov pogled pri penalih je limanica za oči. V praksi mehaniki streljanja in branjenja ostajata nespremenjeni.

PES 2008 za PC:	**75**
PES 2008 za xbox 360:	**73**
PES 2008 za PS3:	**72**
PES 2008 za PS2:	**74**



● Ako imate potrebno 'opremo', s spleta čim prej snemite popravke, ki jih kuje moderska skupnost.



● Pri kornerjih in prostih strelih je zdaj potrebnega manj matranja, da počistimo pajčevino z vrat …



● … a isto velja, ko dotične izvaja umetna pamet, kjer je to na trenutke kar preveč očitno.

Hellgate: London



Guardian se zanaša zgolj na meč, zato mu znajo leteča bitja nagajati. Proti njim ima zato na voljo veleskok, ki jih sklati z neba.

Po številu kataklizmičnih dogodkov ne more New Yorku konkurirati nobeno mesto, a za evropske razmere je London še vedno dobil pošteno mero takih in drugačnih neprilik. Najmanj zmaje, teroriste, zombije in tanke. Po novem se je naboru pridružila še peklenska zalega, ki je skozi prehode najprvo osvojila otoško prestolnico, potem pa ves svet. Tako namreč pripoveduje Hellgate: London. Zaplet v osnovi ne premore kaj prida izvirnosti, sveža je le zamisel, kdo se demonom uspešno zoperstavi. To ni težka artiljerija, ki je proti temačnim silam pušila že v prvem kolu, marveč novodobni križarji, ki vihtijo sodobna orožja, prepojena s starodavno magijo, in iz utrjenih postaj londonskega 'tuba' partizansko jurišajo nad sovragece. Enega takih neonskih vitezov obujemo tudi sami in se z lučkasto sabljo v eni roki ter uročeno puško v drugi vržemo na horde hudikov.

V osnovi je špilanje tako, da bodisi od zadaj (če rokujemo s krepeli), bodisi prvoosebno (če smo strelsko opremljeni) pobesnelo klikamo po neskončnih vrstah nakaz vseh oblik in velikosti. Pri tem početju ni prav nobene globine v smislu različnih potez, kombinacij in arkadnih karafek. Pravzaprav niti klikati ni treba, saj je dosti držanje miškinega gumba. Razlog za tako dozdevno plitkost se skriva pod navidezno akcijsko kožico. V jedru teče frpjski motorček, konkretno tak, kakršnega je imel Diablo 2. Nenavadnega ni to nič, kajti avtorji so skupina Flagship Studios, v kateri je zbran dobršen del Blizzardovega tima, podpisanega pod oba Hudičevca. Hellgate: London je zato umeščen v žanr akcijskega igranja domišljiskih vlog in ne med streljanke oziroma sabljanke, ki jim po videzu bolj pritiče. Pustolovščino posledično otvorimo z nujno izbiro poklica. Šest njih je na razpolago, dva imata prvenstveno mečevalske spretnosti, dva sta puškarja in dva coprnjaka. Liki so docela samosvoji in jih ni mogoče razviti v nekaj drugega. Ker so pristopi zadovoljivo raznoliki, velja spočetka premisliti. Ob prvoosebnem streljanju z marksmanom denimo najbolj pridejo do izraza igralčeve spretnosti, summoner priklicuje pomagalska bitja in proti demonom uporablja njihove lastne trike, inženirju pomagajo raznorazni robotki, najbolj neposredna pa sta mečevalska blademaster ter guardian. Čeprav motorična retardiranost ni priporočljiva, saj je vseeno dobro vsaj približno meriti, mestoma skočiti vstran, se refleksno pozdraviti in jo celo pobrisati, igra na prvo mesto postavlja ustroj junaceljna, ne prstičnosti igralca. Po zgledu neuradnega predhodnika ima vsak lik sebi lasten razvejan nabor veščin, ki jih v klasični maniri odkrivamo in izboljšujemo ob dosegu novega izkustvenega nivoja. Pri tem igra spodbuja široko izvežbanost, ne samo ene veje znanj. Med njimi najdemo vse sorte, na primer napadalne uroke, zaščitne avre, ostrostrelstvo, udaren skok, priklic pomagalnega bitja, zdravljenje ... Večino teh trikov obesimo na tradicionalen pas s hitrimi cifernimi bližnjicami, kjer je prostor tudi za kose prve pomoči. Poleg tega ima igra še dve izvirni bližnjici, shift in ctrl, s katerima uporabimo veščino oziroma zdravilo, ki ju špil 'inteligentno' svetuje glede na dogajanje. Dobrodošlo. Od vmesniških pohval gre nadalje omeniti tri komplete orožij, ki jih menjamo s funkcijskimi tipkami, na glavnem zaslonu izpisane kveste in primerjavo vsakega pobranega orožja ali oklepa z ustreznim kosom v rabi. Veliko teh elementov je dobro znanih igralcem World of Warcrafta. Na žalost pa je treba v oziru inventarja, ki je 'prostorčkast' kot v Diablu, izpostaviti zamero – odsotnost optimalnega sortiranja. Plackov je malo in oprema zasede štiri, celo šest njih, zato so žepi hitro negospodarno razmetani. To je vsekakor korak nazaj od davnega vzornika.

Če odmisliva 3D pogon in drugačno perspektivo igranja, Hellgate mehanično v sedmih letih ni kaj prida napredoval. Ves sistem izkušenj, statistik in zadajanja ter dobivanja škode je enak kot v legendarni borbi proti silam pekla leta 2000. Slično, čeprav dodelano, je nadgrajevanje cepanic in pihalnikov z raznoraznimi vstavki. Vse ta stagnacija ni pretirano huda, saj zadeva preizkušeno deluje, dasiravno bi kaka originalnost ne škodila. Večji očitek je popolna brezosebnost, pri čemer cikava na neumnost in neprivlačnost pogovorov z ostalimi borci. Dialogi, pravzaprav monologi, kajti naša lutka je tiho kot rit, so skrčeni na serijo posamičnih nedomiselnih stavkov, med katerimi moramo neprestano pritiskati knof za naprej, dočim skozi zvočnike za višek bolanosti prihaja krnekakšna nepomembna klepetalna vsebina. Je že res, da Tormentove literarne vrednosti v taki igri ne gre iskati, a vseeno nisva pričakovala skrajnosti v drugi smeri. Itak kmalu ugotoviš, da je povedano zaradi vnebovpijoče površinskosti čvekalne komponente konec koncev nepomembno, zato te dele bolj kot ne preskočiš. Večina nesposobnih okoličanov ti tako ali tako ponu-



Sovražnikov je cela hrpa in uporabljajo vse sorte podpasnih trikov od oživljanja do teleportiranja. Ampak tudi naš nabor orodij je hudirjevo pester.



Ulica Londona po apokalipsi. Sivo in turobno. Še bolj turobno je dejstvo, da je špil vseskozi enak. Piccadilly Circus ali King William Street, nima veze.



Med strelnimi orožji je zelo malo klasičnih pušk. Avtorji so si dali duška in namislili učinkovno zelo samosvoje pokalice.



Stopnji izi strategije in topovskega streljanja ne popravita vtisa duhamornosti.



Da bi avtorji postavili na laž najino negodovanje, da so vsi hodniki pod kotom 90 stopinj, so ustvarili neke organske dolgočasne tunele. In jih ponovili 10x.



Postaje podzemne železnice opravljajo vlogo varnih zatočišč oziroma mest iz Guild Wars – tamkaj prodaš plen, dobiš kveste, nadgradiš orožja in najdeš soigralce ali kar gildo. Sem se po zgledu Diabla lahko tudi skoraj od povsod kadarkoli teleportiraš. In tudi nazaj.

di naključno ustvarjen kvest, katerega lokacija in cilj se zapišeta v dnevnik – ubij toliko in toliko teh in teh pošasti tam in tam. Ta naključnost pa hkrati igra temeljno vlogo še v drugem očitku, kajti poleg nalog so random tudi pošasti, predmeti in lokacije. Kakovost krajine in dogajanja je temu primerna, dodatno pa k nezanimivosti pripomoreta nikoli prej videna enoličnost ter ponavljanje okoliša. Ne podobne, ampak dobesedno enake tunele podzemne železnice, razsute ulice, prostore ljubljanske cukrarne in še neke brezvezne hodnike prehodimo stokrat. Naj bodo poklici še tako nepodobni, orožja zanimiva in sovražniki sila različni, monotonost in pravokotnost področij ubijeta vnemo. Tudi Diablo 2 je bil naključen in ponavljajoč, a tam so bili scenariji štirje, okolica pa barvita. Poleg tega si v Hudičevcu hodil venomer le naprej, tu pa rožičasto skačeš po zemljevidu in imaš občutek, da je igra pravzaprav naključno generirana v neskončnost. Naju res zanima, koliko ljudi bo zadevo preigralo večkrat.

Če bi bil Hellgate izključno enoigralski špil, bi fasal konkretno nižjo oceno. A njegova srž je v bistvu špilanje po netu. Tudi v tem oziru se igra močno naslanja na Diabla, saj je sistem podoben, torej družno razdemoniziranje področij. Obstaja še dvobojevalni modus (PvP), pri katerem gre za brezciljno ravsanje med posameznimi igralci ali skupinami. Sedem dolgih let na tem področju ni prineslo silnega napredka, le nerodno druženje v klepetalnici je zamenjala bolj resnična interakcija oziroma model, sličen Guild Wars. Baze protidemonske koalicije rabijo kot skupna igralna področja, medtem ko so bojne cone sproti izdelane za vsako skupino posebej. V druščine se igralci seveda strnejo poprej. Tak način je veteranski in deluje, bi pa lahko omogočal več, recimo dražbene hiše (prodaja predmetov je omejena na oglaševanje v pogovornih kanalih ter neposredno izmenjavo) in lažjo komunikacijo ter dostavo opreme. Nepraktično je celo menjavanje robe med liki istega igralca, saj 'banka' ni deljena! Ritopekoče presenečenje je tudi, da Hellgate vsebuje naročniški način. Zastonj je namreč samo osnovni multiplayer, dočim za 10 evrakov na mesec dobiš dostop do kopice bonbončkov, za katere imaš občutek, da bi morali biti na voljo privzeto: težavnost hardcore, možnost organizacije ceha, večji hramben prostor, posebni kvesti in dogodki ... Kot kaže, bo seznam plačniških prednosti le rasel, saj Flagship naznanjajo ekskluzivne uroke, opremo, področja, pošasti in načine igranja. Jamstva, da se bo ta model razvil oziroma da bodo mase pripravljene plačevati za konec koncev omejeno in enolično izkušnjo, seveda ni.

Smisel Hellgate: Londona je en sam, in sicer tako imenovano grindanje – gonja za EXP, LVL ter EQP. Recept je Blizzard dolgo časa kalil in preverjeno zasvoji. Če bi razvijalci bolj dodelali rdečo nit in razgibali okolico, bi lahko dobili prav dober naslov, Tako pa se mora vsakdo sam odločiti, ali je špil pripravljen guliti samo za izkušnje lika. Igralčev izkustveni nivo se s Hellgatom pač dvignil ne bo.

Dobre grudi so kul, menita LordFebo in Luni. Za en dober par bi takoj dala kvintilijon demonskih nakaz. Na žalost te opcije Hellgate nima.

70

preizkušen sistem izgradnje lika, ki vleče ✔ poklici in orožja ✔ večigralstvo - najbrž ✔ ponavljanje že tako dolgočasne okolice ✖ premalo napredka napram Diablu II ✖ naključnost ni kul ✖ brezosebnost ✖ vprašljiva vrednost multiplayerja za EUR ✖

Flagship Studios / Electronic Arts

Blazing Angels 2



Saj je lepo videti take prizore in spektakelsko BA2 presežejo enico. A kaj, ko je težavnostna krivulja tako glupa!



Stripovske sekvence so lične in govor ni romunsko zanič. Jih je pa premalo, da bi imeli kaj od zgodbe.

Zdaj je uradno: pridevnik za nekaj šlampastega ni več 'češki', ampak 'romunski'. Ob Febovem uvodnjaku spred dveh številk je lahko človek v to še malo dvomil. Po Blazing Angels 2 ne more več.

V dosti pogledih to nadaljevanje letalske arkade Ubijevega bukareštanskega studia, ki je v Jokerju 153 dobila 65, obeta. Med drugo svetovno kot glavar ameriške letalske enote zopet delaš ratatata iz tretje (in zdaj prve) perspektive. Spodobno dolga kampanja z osemnajstimi premočrtno nanizanimi misijami je obdana z zametkom zgodbe, ki je sicer o-moj-bog naivna in površna, je pa podana skozi zanimive stripovske sekvence ter predstavlja napredek glede na prvenec, ki je bil brez nje. V še vedno luštnem grafičnem pogonu in ob poslušanju ne več tako repetitivnega radijskega čveka na najbolj enostaven način klatiš eskadrilje frčoplanov, raketiraš & bombardiraš talne cilje ter torpediraš ladje. Pri tem ti pomagajo soletalci, ki jim omejeno poveljuješ (napadi, brani, specialen naskok ...) in so sposobnejši kot v BA1. Misije so zasnovane razgibano, izvirno, bolj od tostransko prežvečenega izvirnika, saj po mestu braniš vohunko, se ubadaš z orjaškim cepelinom, rešuješ folk s podmornice med ledenimi gorami ... To pripelje do zanimivih okolij, ki segajo od švicarskih Alp prek Egipta do Moskve. Bolj kot se bližaš koncu, bolj nenavadni so nasprotniki in bolj edinstvena orožja dobivaš, recimo oslepljevalnik sovragov in raketo s kamero. Hakeljc je namreč, kot da vedeti podnaslov Secret Missions of WW2, v alternativni opremi, ki naj bi jo razvijali Švabi – raketni meseršmit, Adolf s kanonom v riti in to. Za masakre fašeš točke, ki jih vlagaš v opremo za vedno nova letala, kul pa je tudi multiplayer po mreži ali netu, ki zajema sodelovalno opravljanje kampanje za dva do štiri ljudeke.



Nadzor z mišjo je okoren. Bolje je igrati s tipkovnico, idila pa je joypad ali pravi joystick.

A Blazing Angels 2, tako kot enica, strmoglavijo na področju zabavnosti. Drži, da so Romuni podkovani v tehnikalijah in da so v nadaljevanje zbasali dosti vsebine. Še vedno pa nimajo blage o dizajnu. Nadaljevalne točke so redke in nepremišljeno postavljene, naloge dajejo ostre pogoje, ki so nad zmogljivostmi avionov in kamere, s katero slediš trenutno izbrani tarči, za smrt je dovolj en sam tresk v nasprotno letalo, kar se zgodi mimogrede ... Slej ko prej naletiš na misijo (za večino bo to Pariz), ki te s krutostjo ter idiotizmi docela spravi ob živce, in nekajducatkratno ponavljanje zaradi krizne nepoštenosti bo razorožilo vsakogar razen najbolj trmastih hardcore arkadnežev. Ni vredno.

53 *Sneti neha igrati, ker si noče razsuti dragotinskega igrarskega brloga.*

Ubisoft

TRIBES OF THE EAST

Ob vseh dodatkih in samostojnikih je to že sedemnajsti izdelek herojske blagovne znamke, kar pomeni sedemnajstič isto igranje, iste privlačnosti in iste duhamornosti. Osnova in mehanika namreč ostajata povsem nespremenjeni, saj igre pridobivajo zgolj na količini. Zato ni čudno, da sestavine često niso uravnotežene, določeni elementi skrivnostno izginjajo in se tri poglavja kasneje spet prikažejo. Fanovska skupnost negoduje, založnik neprestano izdaja popravke in karavana gre dalje.



● Štorija, ki zaključuje dogajanje iz petke in iz škratovskega priveska ter se naslanja na dogajanje iz Temnega mesije, je bolj kot ne brezvezna in nerazločna. Svet Might and Magica je vse premalo razdelan.

Najbolj očitna tokratna pridobitev je mesto stronghold z barbarskim junakom. Poznavalci vemo, da je oboje igra že imela in da so kentavri, kiklopi in orki bili na dopustu samo v peto, tako da zopet dobivamo pogreto župo. S tem, da je enooki velikan zdaj glavni mofo utrdbe, kajti behemota, prejšnje najmočnejše barbarove kreature, ni. Temeljna lastnost orčje zalege je razjarjenost, saj po njihovih žilah polje demonska kri. V ta namen imajo ta bitja tako imenovan rage counter. Višji, kot je, bolj se vojska izkaže v bitki, dodatno pa k besu spodbuja izurjenost junaka v bojnih krikih. Ti namreč nadomeščajo čarovnijo, zato barbarski grad ne pozna coprniških stolpov. Take raznolikosti strani so čisto dobrodošle, vendar jih v tem primeru greni mnenje, da bi morali obe razširitvi iziti za isto ceno v obliki ene same. Bržda so se tega zavedali tudi Rusi (k takemu nategovanju vedno teži založnik, v tem primeru Ubisoft), zato so v želji po 'novitetah' posiljeno vdelali drugotne nadgradnje za pošasti vseh osmih mest. To ne pomeni dodatnega, tretjega nivoja soldata, marveč le alternativno prvo izboljšavo, ki je v nekaterih pogledih boljša, v drugih slabša. Škratovskega ognjenega zmaja lahko recimo povišamo v magmatskega ali v lavinega. Vilinski lovec more postati mojstrski lovec ali skrivnostni lovec. Skratka, na tak način so obstoječim štirinajstim najemnikom vsakega tabora priključili sedem novih, celokupno to pomeni 168 različnih beštij. Dober korak za kvantiteto, ki pa bore malo pripomore h kakovosti, kvečjemu prispeva k razdrobljenosti in neprepoznavnosti. Snovalci so vsaki od čarovniških šol namenili dva frišna uroka, to pa je tudi vse, kar se vidnih novosti tiče. V samem osrčju so še predrugačili sistem veščin, ki je zdaj bolj odprt in omogoča bolj vsestranskega junaclja.



● Rdeče cifre nad orčjo svojatjo so merilnik vročekrvnosti. Ta se z uspešnimi napadi polni, slaba morala, preskakovanje potez in dobivanje po grbi pa ga praznijo. V šesto (kar bo v roku enega leta) želim, da je junak polnomočno vključen v boj.

Kot v Hammers of Fate je enoigralskih misij prav tako 15, zavite pa so v tri zaporedne kampanje, prva je z nekrom (med drugim nastopa Arantir iz Dark Messiah), druga za orki in tretja s čarodejem. Nekaj truda so vanje resda vnesli, a presežka niso storili. Vse je že videno in raztegnjeno do skrajnih meja. Karte so denimo prav umetelno zasnovane za podaljševanje igranja. Saj ne rečem, Heroji od časa do časa zaradi zasvojljive poteznosti teknejo. A vseeno je tole natikanje kondoma na slonjo glavo. Za nameček so Plemena samostojna mečina, nepogojena z osnovno igro, kar predstavlja dodaten šopek minusov. Prvič, zavoljo tega ima založba legitimen razlog, da izdelek trži dražje. Drugič, dodatki praviloma z novostmi obogatijo izvirnik, kar je tu izzveto. Kak fan se bo na primer pod nosom obrisal za nadgradnje zverinjadi in spremenjen veščinski sistem v igranju originala oziroma prvega dodatka, predvsem v večigralstvu. To le še dodatno zniža vrednost vsem tem na novo zamišljenim malenkostim. In nenazadnje, zadeva je očitno zasnovana kot dodatek, tako v štorijalnem smislu kot v igralni vsebini. V kampanjskem načinu vodimo le tri sorte herojev od osmih, kar za naključnega kupca pomeni polovično, da ne rečem tretjinsko izkušnjo.



● Miniaturna novost so kompleti artefaktov, ki v celotnem naboru nudijo še dodatne bonuse. Barbar jezdi bivaka (mešanica med bivolom in jakom).

Od vselej sta bili pomembni komponenti Herojev večigralstvo in izdelovanje lastnih stopenj. Prvo področje s to izdajo ni nič pridobilo (omogočeno je lokalnomrežno, internetno in vročestolno zabijanje časa, tako v obliki normalne igre kot samo v dvobojevanju v ta namen predpripravljenih junakov), medtem ko zmogljiva, a zajebana orodjarna odslej omogoča povezavo posamičnih kart v kampanjo. Če se bo komu dalo, seveda.

Tribes of the East je, tako kot navsezadnje prejšnji prilimek, dosti za lase privlečen in jasno kaže, da so zamisli novodobnemu razvijalcu, ruski ekipi Nival, že davno pošle. Če so jih sploh kdaj imeli, saj že prva petica razen res prijetne in pisane grafike ni pridobila ničesar in se je v celoti naslanjala na bogato dediščino originalnih stvariteljev 3DO. Gilda hommovskih zanesenjakov sicer z navdušenjem sprejme vsako razširitev in potem finomehanično analizira, zakaj nek urok naredi deset odstotkov manj škode drugostopenjskemu lokostrelcu z moralnim števcem +2 kot prej. Ampak ti bodo zadevo kupili ne glede na tole pisanje. ***LordFebo***

Ubisoft **30 EUR**

BLACKWELL UNBOUND

Članek o indijkah izpred pol leta je med drugim postregel s pustolovskima minjončkoma iz kuhinje Dava Gilberta. S Shivah in Blackwell Legacy se je tip izkazal za občudovanja vrednega mojstra pikslastih avantur, ki še dolgo ne bo rekel zadnje besede. In res se niz Blackwell zdaj nadaljuje! Govora je o zakleti rodbini, kjer so izbrane članice mediji za povezavo z onostranstvom, pri tem pa jih vodi jezikavi duh Joey. Par rešuje duše, ki imajo s svetom neporavnane račune in ne zmorejo same stopiti onkraj. Medtem ko se je v Dediščini naloge otepala Rosangela, zdaj skočiš v preteklost k njeni teti Lauren. Gilbertov domači New York je v sedemdesetih pod patino časa še bolj melanholičen in avtorjevo globoko vez z mestom je čutiti na vsakem koraku.

Tokrat sta prikazni dve, in sicer saksofonist v samotnem parku in ženska, ki blodi po gradbišču. Med nitma lahko prosto plavaš, kar poskrbi za vtis nepremočrtnosti, čeprav je zgodba drugače zakoličena in konec en sam. Uzreš ga po približno petih zelo prijetnih in navdihujočih urah, a s tem odkriješ le del bogastva igre. Velika vrednost se skriva v ponovnem



● Joey iz jezikavega pribočnika postane enakopraven, igrabilen član tima. Vlogo bo v prihodnjih delih ohranil.



● **Namesto računalnika uporabljaš imenik in telefonariš okrog. S tole tetico se kar namučiš.**

potopu z vključenim komentarjem, kjer Dave s tabo deli številne zanimivosti in zagate. Prav tako na odklep čaka tradicionalni krožniček okusnih smešnic, ki so se zagovorile igralcem, glasbe, ki na koncu v igri ni bila uporabljena, skic in pokukov v prihodnji del črnovodnjaškega niza. Nosil bo podnaslov Convergence in se bo vrnil v sedanjost k Rosangeli.

Kot je v navadi, je predmetov malo in njih rabe prav tako. Pri dvogovorih pride do izraza beležnica z zapiski, ki jih lahko kombiniraš za dognanje novih povezav. Moč je preklapljati med Lauren in Joeyjem, ki zna hoditi skozi zidove in čvekati s strahovi. V slehernі osebi tli plamenček boleče življenjskosti, ki prav tako kot splošno vzdušje gradi na podrobnostih. Lauren je denimo verižna kadilka in ko jo kaj vrže iz tira, se gre s čikom kujat na balkon.

Unbound je tako majhna doza vsega, kar bi avanture morale imeti, a nas redno obiskujejo praznih rok. Obsije te s povestjo, ki seže v srce, metikulozno izgotovljenimi prizorišči, premišljeno izbrano glasbo, preprostim mišjim vmesnikom, lucidnimi ugankami in obiljem ostalih dobrot. Pa še cena je glede na predhodnico kar za tretjino nižja, tako da okrog nakupa sploh ne gre razglabljati. Dave ima slog, vizijo in nadmočen občutek za lepoto & kvaliteto. Podprite ga! ***Navi***

Wadjet Eye Games **10 $**

GUILD WARS: EYE OF THE NORTH

Ne, ne zehajte in obračajte strani! Eye of the North ni še eden v vrsti istokopitnih dodatkov za Guild Wars, marveč je nekaj posebnega. Ne samo za dosedanje oboževalce Arenanetove polmasovščine ali večigralske podzvrsti, temveč za vso špilavno industrijo. Prvič se je namreč pripetilo, da je tako visokoprofilen naslov dobil razširitev, katere namen je povezati zgodbovne niti, zaokrožiti izkušnjo in igralca pripraviti na nadaljevanje. Kot zaključno poglavje dobre knjige, bi lahko rekli. Oko severa je zategadelj že na prvi klik orenk drugačno kot Factions (Joker 156 / id 3120) in Nightfall (Joker 160 / id 3461).

Za začetek ne vpeljuje lastnega sveta in samostojne štorije, ampak igralca vrača na domače poljane izvirnega Guild Wars: Prophecies. Kvesti, ki začnejo severnjaško kampanjo, so na voljo iz glavnega mesta, če posedujete lik maksimalne dvajsete stopnje. Tedaj se prične razkrivati dobro razdelana fabula, ki govori o prebuditvi najstrahotnejših nasprotnikov škratov, skrivnostnih Uničevalcev. Mestoma klišejska, a privlačna pravljica je podana skozi trojico kvestovskih rdečih niti, ki se združijo tik pred velikim finalom. Vsaka pot ponuja kup stranskih opravil in te ne veže nase, zato Eye of the North daje vtis svobode in nepremočrtnosti. Največji del tlake je treba opraviti v gromozanskih raziskovalnih temnicah, sprva pod površjem Tyrie in kasneje v zasneženih severnih prostranstvih. Misije so nedvomno najboljše v seriji in dajo vedeti, česa je v resnici sposoben dve leti star Guild Warsov srček, tako s stališča dinamike kot navdihnjenih okolij ter čeljust-spuščajočih arhitekturnih umetnin. Špil nenehno preseneča: en trenutek



● **Fino je vnovič srečati neigralne like iz prvega Guild Wars. Deklica s piščalko je odrasla v slaboritno bojevnico.**

s katapulti seješ radostno destrukcijo po sovragih, takoj nato se skušaš obdržati v zaščitnem polju nenehno premikajočega se golema in podobno. Izzivi so po GWjevsko daleč od trivialnih in proti koncu si praktično primoran poiskati sposobne žive soigralce, saj ne zadostujejo niti maksimalno opremljeni heroji ter pomagači. Res pa je, da temu navkljub ni moč reči, da je EotN zajetna reč. Kvečjemu nasprotno – uigran obsedenec z dobro gildo bo kampanjo brez večjih težav končal v enem samem vikendu, kar je glede na ne prav nizko ceno 33 evrov orenk hitro.



● **Arenanet kaže dobršno mero oblikovalskega talenta. Severna prostranstva so kljub osivelemu pogonu videti odlično.**

Nasploh razširitev ne prinaša niti približno toliko novosti kot Factions in Nightfall. Umanjkala je doslej obvezna dvojica novih poklicev, nekaj ozemlja je reciklitranega iz Prophecies, število svežih sovragov in opreme je manjše ... Vsaka klasa je dobila le po deset novih urokov, s tem, da je na voljo petdeseterica skupnih, ki so uporabni zgolj v PvE (Player versus Environment oziroma tepežkanje pošasti). Morda največje razočaranje je manko kakršnekoli popestritve za medigralske boje. Dodali niso ene same sveže arene, da o novih načinih udejstvovanja ne govorim. Glede na to, da je ravno PvP razlog, da so Guild Wars dve leti po izidu tako priljubljeni, je ohrnost razvijalcev presenetljiva. Najbolj opevan novi fičr je Hall of Monuments, instancirani muzej dosežkov posameznega igralca. Sprva prazno stavbo je z veliko truda in grindanja moč napolniti s hudimi oklepi, orožji ter uroki in tako materializirati svoje dosežke v Guild Wars. Glede na to, da je najvišja stopnja omejena na 20 in da boljša pločevina ter krepela prispevajo zlasti k videzu likov, je to najbrž edini način, da igralce zmotivirajo k vnovičnemu lazenju po temnicah. Muzej ima še eno funkcionalnost: ko prihodnje leto izidejo Guild Wars 2, boste lahko svoj tamkajšnji lik razglasili za potomca, nakar bo imel dostop do nekaterih shranjenih dobrot.

Za Eye of the North je jasno, da v Gildne vojne ne bo privabil novih igralcev, a navsezadnje njim ni namenjen. Zasnovan je za veterane, ki bodo z nostalgično solzico pozdravili obujene like iz prvenca in si hoteli zagotoviti čim lažji začetek v GW2. Lahko ste prepričani, da takih ni malo. ***Luni***

NCSoft **33 EUR**

ZOO TYCOON 2: EXTINCT ANIMALS

Drugemu delu Zoo Tycoona (J138, 51) je bilo očitano marsikaj: nepotrebno kompliciranje, kičastost, nepreglednost, pootročenost, nedinamičnost nedogajanja. A ker marketing pod okriljem strica Billa deluje, pa tudi čez Lužo imajo drugačen okus (ali manko njega), si lahko avtorji vsak mesec privoščijo križarjenje po Karibih. Kako bi si lahko drugače razlagali štiri dodatke v dveh letih in pol obstoja igre? Najprej smo razmnoževali orangutane v Endangered Spieces, nato z džipom strašili savanski živelj v African Adventures, sledil je potop v globine Marine Manie. Zadnji, največji dodatek pa nas uči s palico drezati dinozavre. Gre za krepko nadgradnjo le s spleta snemljive razširitve Dino Danger, ki jo pri MSju cenijo na slabega petaka zelenih. Po drugi strani pa hočejo imeti za nesamostojni paket Extinct Animals trideset dolarjev. Lestvica svetovnih najbogatunov naenkrat dobi smisel.

Poleg treh novih kampanj in štiriintridesetih izumrlih (ne nujno zavrskih) beštij, od doda do t-rexa, je glavna noviteta nabava oziroma, bolje rečeno, ekstrakcija le-teh. Če ste gledali Jurassic Park, vam bo vse hitro jasno. Gre za zaporedje podiger, kjer moramo najprej s posebnimi detektorčki izslediti fosil, nato iz njega v namenskem laboratoriju izsesati DNK in klonirati rezultate, ki niso nujno zadovoljivi. Pač ponavljaš mini igre, dokler enkrat niso. Pradivjad nato zapreš v neodporne ograde, iz katerih lahko ob zanemarjanju vzdrževanja hitro



● **Pobegla praživina žal ne žre folka, le povzroči paniko in posledično prazen ZOO.**

pobegne. Ko se to zgodi, sledi prvoosebni lov s pomirjevalno puško. Novost so tudi jurske bolezni, kakopak vse totalno izmišljene. Aja, pa vidi se, da so avtorji naredili korak naprej pri humorju, saj so nadgradili ubijalskega pingvina. V originalu je požrl vse rastlinojedce, ki si jih zaprl v kletko z njim, sedaj uživa še mesojedce.

Skratka, dodatek je kljub zasoljeni ceni spodoben. Žal pa original še vedno smrdi. ***Yohan***

Microsoft **30 EUR**



● **Ekstrakcija DNK ne ponuja baš nekega izziva. Treba je le udariti po pravi tipki, ko črta prileze na pravo mesto.**

BATTLESTAR GALACTICA

Svet ZF-nadaljevanke Battlestar Galactica, ki žanje velike uspehe in katere nova sezona prispe koncem novembra, bi lahko rodil kakršenkoli tip igre. Potihem smo pričakovali orenk 3D vesoljščino ali strategijo tipa Homeworld, vendar sta se Sierra Online in Auran Games odločila za preprosto arkadico. Ta na računalih v digitalni, z neta pobirabilni obliki košta 16 evrov, medtem ko izvedenka za



● **Par misij se trudi biti drugačnih, a pristop je pri vseh enak: pju pju pju = kablaaaam.**

xbox 360, dostopna skozi Live Arcade, stane desetaka oziroma 800 točk. A celo ta skromni znesek je dosti preveč za kupček govna, ki so nam ga servirali.

Prva točka rušenja je način nadzora. Ladjico buljiš od zgoraj in jo premikaš le v horizontalni ravnini, kar pomeni, da so nasprotniki in soletalci vedno na isti višini. Razen klasičnega muvanja naprej, nazaj, levo in desno je tu peščica manevrov: takojšen zasuk za 180 stopinj, sodčka v levo in desno, instantni pospešek ter zaviranje. Manevri popestrijo dogajanje, a so odmerjeni skopo. Vsaka karafeka odžre dobršen del energije, ki se počasi polni, tako da si v neposrednih spopadih praviloma omejen na en pospešek ali sodček. Povrhu je treba biti pozoren na orožja (vsako plovilo premore osrednje hitrostrelne kanone, raketice sorte ustreli-in-pozabi ter specialko) in ščit, ki prazni isto energijo kot manevri. Kar zapleteno za arkado in, kot se izkaže, neuporabno na tipkovnici. Ker je nadzor z mišjo živčno zanič, je posedovanje joypada obvezno. No, kot bi se izdelovalci tega zavedli, so BSG naredili trivialno



● **Galaktika in sajlonski basestari so v špilu zgolj kot popestritev ozadja.**

lahek. Za to sta zaslužna neomejeno število življenj (ko te vesoljski opekači sesujejo, se čez par sekund znova pojaviš) in manko zaznavanja trkov, saj je zaletavanje v asteroide in druga plovila docela neškodljivo. Ker do tega zaradi nerodnih kontrol prihaja stalno, je odločitev v bistvu dobra.

A to je eden od vzrokov, da kampanja ne nudi niti najmanjše motivacije za igranje, saj bo manj kot ducat misij količkaj sposoben nemutant obrnil v nekako dveh urah. Osnovane so na posameznih epizodah nadaljevanke, vendar bodo to opazili samo največji ljubitelji serije. Avtorji se niso mučili z malenkostmi, kot so zgodba, motivacijski briefingi in glasovno igranje. Pred vsako nalogo te čaka vrstica teksta, ki opiše cilj, in že greš v peščici karjol (oba viperja, debelušni raptor, šunjavi blackbird, cylonski raider) znova na boleče enostavno jago zabitih sovražničkov. Potrudili se niso niti toliko, da bi ustvarili zanimiva ozadja, tako da večino časa bolščiš v črnino ter identične asteroidske skupke. Nespodobno, nesramno in nezaslišano – so say we all! ***Luni***

Sierra Online 16 EUR

BMW M3 CHALLENGE

V prvi polovici letošnjega leta smo avtomobilski navdušenci spremljali razvoj najmočnejše izvedenke bavarske trojke. Javnost je ugibala o moči motorja in paparaci so prežali na zakamuflirane prototipe. In septembra je na ceste le zapeljal novi M3 z osemvaljnim, 420-konjskim agregatom pod športno izbuljenim pokrovom. Za vse, ki jim je nakup tega 73 tisoč EUR vrednega cestnega izstrelka enako dosegljiv kot tekoče igranje Crysisa v najvišji ločljivosti, sta razvijalec Blimey in BMW poskrbela za posebno presenečenje – zastonjsko simulacijo z dotičnim pocestnikom v glavni vlogi. Prvi je na osnovi svojih predhodnih iger projekt udejanjil, dočim je minhenska fabrika, poleg dobrega plačila Švedom, sponzorirala prvenstvo na spletu. Na žalost so prijave za tekmovanje v času pisanja že zaključene, ampak lahko se tolažite s tem, da so nagrade relativno skromne. Notesnik, volan in BMWjevi obeski za ključe se pač ne morejo meriti s tapravim avtom M6, ki ga je dobil lanski zmagovalec na Intelovem in BMWjevem vsenemškem tekmovanju v Live for Speed.

Za gešenk seveda ne gre pričakovati do obisti naphanega špila. Edini avto je em trojka, ki jo tiščimo le po dveh variantah Nurburgringa (GP in sprint). Dobra stran pičlosti je, da zadevo hitreje izmojstruješ, medtem ko na internetu v vsakem trenutku najdeš trumo sodirkačev. Sicer se zna zgoditi, da uletiš v čredo neizkušenih telet, ki ti že v prvem ovinku pokvarijo vso dirko, ampak nič ne de. Poleg večigralstva v šestnajstero sta na izbiro še dirkaški vikend proti računalniškim nasprotnikom in dobrodošlo drgnjenje krogov na čas proti duhcu (posnetku najboljšega kroga).

Ker je imamo to pot opravka s serijskim avtom, lahko pri nastavljanju izbiramo le med 18- in 19-palčnimi platišči ter serijskim in športnim Bilsteinovim vzmetenjem. Razlika se dejansko občuti.



● Kabina je odlično izdelana. Škoda le, da se ne moremo poigrati z iDrivom. Tudi dirkališče in avti so, če upoštevamo dve leti star pogon, presenetljivo dobrega videza.

S serijskimi fedri in feltnami je vožnja bolj plavajoča in zadek bolj vesel. Tudi v najbolj togi izvedenki je M3 napram zaresnim dirkalnikom precej mehkejši in teže obvladljiv. Tu so še elektronska pomagala, ki jih gre seveda vsa po vrsti izključiti, saj je vožnja s stabilnostnim, neblokirnim in protizdrsnim sistemom zehajoča, primerna le za tipkovničarje. Ker je okostje pobrano iz GTR2 oziroma GT Legends, so temu primerne ostale postavke. Poškodbe so na videz skromne, a dobro občutne pri volaniziranju, umetna inteligenca je solidna in pridodan je prehod iz dneva v noč. A odveč dolgoveziti: zadegajte v pogon natlačenko in preizkusite darilo! ***Igi***

Blimey zastonj (natlačenka 172)



● Nalinijske dirke so v prvem ovinku prava klavnica. Najbolje je pobegniti v vodstvo ali se potuhniti zadaj.

AGE OF EMPIRES 3: THE ASIAN DYNASTIES

Azijske dinastije so drugi dodatek za realnočasovko Age of Empires 3, tokrat izpod rok Big Huge Games. Razširitev prinaša obilo nove šare, od treh azijskih civilizacij v kotličku, ki veselo kuha že enajst drugih strani, do novih kart. Kot veli naslov, imamo opravka z Japonci, Kitajci in Indijci; igralno so vsi presenetljivo unikatni in zabavni. Japonci kot zagrizeni vegetarijanci ne jedo mesa, le ribe, zato iščejo alternativne rešitve v domačem grmičevju in nasadih.



● Sloni so tokrat pod okriljem Indijcev in njih vrst je malo morje, ob pravilni rabi pa predstavljajo neustavljivo ofenzivno silo.

Lastijo si močno armado in so tehnološko blizu Evropejcem. Kitajci se, jasno, hitro množijo, zato imajo možnost rekrutiranja par ljudi več, vojsko pa si gradijo iz enot, ki štejejo okoli pet različnih osebkov. Tako kot slovanski sosedje stavijo na številčno premoč in se dokaj hitro poberejo. Podobna jim je tretja nova civilizacija, Indijci, ko jih še niso podjarmili Britanci. Konjenice nimajo, imajo pa si lastijo kamele in razne slone, od takih s cepci na trobcih do premikajočih se trdnjav s topovi na hrbtu. Da rumenopolti dosežejo kasnejšo dobo, gradijo čudesa – strukture, ki ob postavitvi dodajo par osebkov in do konca svojega obstoja držijo določen bonus. Za tehnološko dohitevanje imajo na voljo novo surovino, tako imenovani 'izvoz', s katerim odkupujejo vojsko in bonuse izbranih evropskih mini alians. Vsaka od treh novih strani ima svojo kampanjo, ki skupaj vzamejo nekaj dni igranja, a še zdaleč ne prinašajo toliko izkušenj kot posamezni boji (skirmish). V večigralstvu je nov način king of the hill, znan iz AoE2, da dobimo polno novih kart z azijsko tematiko in več velikih zemljevidov za masovni masaker, pa je samoumevno. Tako kot bržda to, da formacij še vedno ni in da umetna pamet ostaja na podnu.



● Japonsko ladjevje je po vizualni strani za razliko od drugih unikatno. Zaradi dizajna bo kdo občutil nostalgijo po barkačah Korejcev iz dvojke, ki jih pa tu ni.

Za dvajset evrov bo igralec Age of Empires 3, ki želi veliko nove vsebine in se ne sekira glede umetne pameti ter vnovičnega manka taktiziranja, dobil všečen dodatek. V nasprotnem primeru pa Asian Dynasties nikar ne kupujte. ***Enterprise***

Microsoft 30 EUR

ARMED ASSAULT: QUEEN'S GAMBIT

Ljubitelji vojaške simulacije Armed Assault (J164, 80) ne stavijo veliko na enoigralsko izkušnjo in prav tu si skuša nesamostojni dodatek Queen's Gambit izrezbariti prostor. Prvenec avtorjev, ki se skrivajo za imenom Black Element in čigar naslov označuje eno najbolj značilnih šahovskih otvoritev (d4-d5-c4), namreč cilja zlasti na izboljšanje puščavništva. To mu do neke mere uspe, saj je vzdušje v obeh novih enogralskih kampanjah – Rahmadi Conflict, Royal Flush – odlično in sveža zgodba



● "Ej, znam delat sklece z eno roko" "Vaaauuu, kuuulči!" "Ne se zajebavat, fanta, smo na fronti."

se lepo prepleta z uspehi na bojišču. Obe zadostujeta za nekje osem do deset ur igranja. Nadalje je tu obvezen nov material. Za prevoz VIPovcev bo kot nalašč črni civilni hummer (dokler ga ne pričaka RPG za grmovjem, heh). Na nebu boste uzrli letalo DC-3, po brezpotjih vas bodo lovili uporniki s starimi kripami, na katerih so nameščeni topovi. Tekom misij boste ugledali nekaj novih enot (partizani, plačanci), orožje pa boste v kampanjah lahko kupili kar pri trgovcu. Novi otoček Porto je ustvarjen z veliko strasti in prinaša vrsto novih stavb z arabskim pridihom (lete moderji že tkejo v svoje umetnije). Drugi novi otok, United Sahrani, pa je le malenkost predelan stari Sahrani (nova tovarna na severu, žaga, kamnolom ...), medtem ko se nad mestom Bagango bohoti nova televizijska postaja.

Žal Gambit ne odpravi nobenega od stalno prisotnih hroščev in v multiplayerju prinaša le dve borni večigralski nalogi, ki vam ne bosta pobrali več kot nekaj ur. Zaradi tega dodatek tvega, da ga bo skupnost prezrla, saj se ogromna večina kupcev itak posveča izključno nepuščavništvu. Kamen spotike je lahko tudi dejstvo, da uvoznika za Slovenijo zaenkrat ni, tako da se je treba za plošček v škatli, ki pride 25 evrov, napotiti čez mejo ali na splet oziroma kupiti digitalno verzijo za 15 EUR. In če potegnemo črto, je polovica vrednosti prvenca za vsebinsko tako omejen dodatek itak preveč. Res pa je, da Queen's Gambit uporablja vse več spletnih nažigačev ArmA, tako da ste lahko ob njega neposedovanju prikrajšani za kak razburljiv spopad ... ***IceBreakr***

Bohemia **25 / 15 EUR**

AGE OF EMPIRES 3: THE WARCHIEFS

The Warchiefs je ime prvega dodatka za Age of Empires 3, ki glede na legendarno dvojko s svojo brezglavostjo gotovo ni upravičila pričakovanj. Kot namigne naslov, je hec v Indijancih, ki so dodani k osmerici evropskih osvajalnih narodov. Nove civilizacije so torej Irokezi, Azteki in Suji ter se udeležijo dveh novih kampanj, ki nadaljujeta zgodbo družine Black. Rdečekožna plemena so drugačna inizvirna, igranje z njimi pa zabavno.

Ker med Indijanci smodnik in topništvo posedujejo samo Irokezi, ki še najbolj spomnijo na prišleke s Stare celine, namesto tega prisegajo na plesne rituale ter nadmočno pehoto. Za rituale gradijo krožna plesišča, kamor lahko pošlješ do petindvajset delavcev, ki ti ob polnem številu nudijo prijeten bonus, za pešadijo pa kombinacijo utrdbe in vojašnice (drugo različico ruskih blokhiš). Poleg tega imajo naprednejšo ekonomijo in manj mikroupravljanja. Med seboj se, če odmislimo posebno arhitekturo in govorjenje v pristnem domačinskem jeziku, ne razlikujejo dosti, a se manjši odkloni se vendarle poznajo.

Poleg novih frakcij so dodani revolucija in trgovski monopol, medtem ko so nove karte in kartice pošiljk evropskih mest itak nuja. Revolucija je možno nadomestilo pete dobe pri Evropejcih, ki zamrzne produkcijo surovin (tovarne ostanejo nedotaknjene), delavce spremeni v mušketirje in doda možnost oklica par novih, unikatnih enot (jekleni parniki, Gatlingovi topovi). Trgovski monopol pa omogoči nov način zmage. Ta ti lovoriko prinese, če si lastiš več kot polovico trgovalnih postaj, klikneš temu namenjen gumb, počakaš nekaj minut in medtem barake zavaruješ.

No, za svoj denar dobimo tisto, kar je tipično za razširitev – novo vsebino. Umetna pamet ni napravila koraka naprej, formacij ni, osebki se po bojišču še vedno gibljejo nerodno in neumno, naprednega premišljevanja in taktiziranja ne gre pričakovati. Zagrizen zbiratelj vsega ageofempirovskega bo samosvojih frakcij in ostalega vesel, toda na splošno kampanji, ki nista nobeni mojstrovini, in manko resničnih izboljšav Warchiefov ne proslavita. ***Enterprise***

Microsoft **15 EUR**



● Ko mi sovrag v zadnjih vzdihljajih udari s protinapadom, ga porazim z ritualnim plesom, ki mi zgradi tridesetero mož v minuti. V ofenzivi to ne deluje, saj sčasoma izgubijo zdravje.

SAM & MAX: ICE STATION SANTA

Uspešne televizijske nanizanke se vračajo sezono za sezono in trend se očitno seli na področje interaktivne zabave. Ker je prvi paket žel bučne ovacije (Telltalovci na svoji strani zdaj celo častijo epizodo številka štiri, zato dvomljivci hitro na splet), sta Sam in Max po manj kot polletnem premoru že nazaj. Nov niz bo za del krajši od prejšnjega, tako da se bo do aprila zvrstilo pet pustolovskih tortic. Podoba in vmesnik sta ostala enaka, medtem ko svežina dehti iz zgodbe ter drobnih, a luštnih dodatkov. Sam zna recimo teči, stara prizorišča so korenito predrugačena in podobno.



● Bazdalova je megalomanka, ki o gostilniškem okrasju rada pleteniči neverjetne zgodbe.

Vse se prične s prihodom glomaznega robota, ki med citiranjem naključnih pop komadov melje domačo ulico v prah in pepel. Bosco začuda še obratuje in se s svojim milijonarjenjem končno umiri, medtem ko je Sybilina ordinacija neprostovoljno zogozdena nekaj lučajev od običajnega mesta. Največja novost je pak otvoritev salmonelozne menze Pri Stinkyju, ki nas je z zaprtimi polkni rajcala vso prvo sezono.

Kmalu se izkaže, da je konzervo poslal Božičkov štab in ko kosmati par naženeš na daljni sever, si pred ponorelim bradačem komaj rešita tazadnji. Potrebno je torej ukrepanje, sicer bo jelkovanje bolj podobno viziji iz Predbožične more kot družinskemu prazniku. A prava norišnica šele pride, kajti drugi polovici igre se tako odpelje, da zmoreš le še križem gledati. Aroma poscanega snega, izganjanje zlih duhov, sani na premog in podobne ugankarske neizrekljivosti so tokrat stekle čez rob, saj si z njimi razbijaš glavo precej dlje kot običajno. Tja v šest ur, če si količkaj trmast in discipliniran, kar je ob sveže vdelanem pomagalnem sistemu kar dosežek. Mogoče je namreč vključiti Maxove namigovalne komentarje, ki postajajo sčasoma vse podrobnejši. Je pa igranje 'peš' zategadelj še nekoliko težje, ker iz vmesnih klepetov z dolgouhcem ne izveš čisto nič pametnega. Vse skupaj so namečkoma posuli s tremi spretnostnimi podigrami. Frišna, a ne preveč posrečena domislica je boksarski dvoboj v ringu, medtem ko sta lomljenje podganjih lobanj in divjanje z avtomobilom znana od prej.

Ne rečem, novosti in norosti je polna mera, a obenem se zgodi dokajšen preskok v težavnosti in manični samozadostnosti štorije. Zato tale grižljaj po požiralniku zdrkne malce drugače pot prejšnji. Če so avtorji res zamenjali recept ali gre le za enkratno muho, bo bolj jasno v začetku januarja, ko dospe naslednji odmerek. ***Navi***

Telltale Games **9 $**

Penryn - novo jedro 2

Intelova konjušnica je sproducirala še enega obetavnega žrebička. Preden se beštijica postavi na noge, ji Luni že prešteje zobe, pregleda kopita in preveri dlako.

Razvoj Intelovih procesorjev je na dolgoročnem strateškem nivoju že nekaj časa zastavljen po zgledu nihanja urine uteži. Tako kot časomer dela tik-tok, čiparski velikan v enakomernih in predvidljivih presledkih izdaja nove brzce. 'Tiki' so rezervirani za večje arhitekturne posodobitve, medtem ko 'toki' naznanjajo prihod pomanjšanih in prevetrenih izvedenk. Tempo je ubijalski, toda Intel se ga neomajno drži. Ne le, da so v zadnjih osemanjstih mesecih nadoknadili razliko, ki izhaja iz neuspešnih pentiumov 4, marveč so glavnega tekmeca prehiteli na vsej črti. Povrhu so na prejšnjemesečnem IDFu dali jasno vedeti, da jim bitje ne bo delalo težav niti v prihodnje in da nas bodo vsakoletno navduševali vsaj še do dvatisočenajstega. Pa naj še kdo reče, da se je napredek procesorjev upočasnil ali da Moorovemu zakonu bije zadnja ura.

Zdaj je na vrsti 'tok', natančneje posodobitev uspešne družine core 2. Njihovi nasledniki, tako imenovani penryni, so bili sprva zamišljeni kot odgovor na napovedane AMDjeve phenome. Toda ker se črno-zeleni lastnih rokov držijo podobno vestno kot jaz, so penryni prispeli pred konkurenco. Njihovo kodno ime drugače označuje celotno paleto prenovljenih procesorjev, ki jih bosta v nam zanimivem namiznem segmentu predstavljala dva modela. Yorkfield je štirijedrna izvedenka, dočim bomo pozneje ugledali še dvoglavega wolfdala. No, Intelova notranja poimenovanja zanimajo le najhujše gike in važno je vedeti, da bodo novince še naprej prodajali pod imenom core 2. Trojke nas čakajo koncem prihodnjega leta, ko bo nihalo znova naredilo 'tik'.



Vam ta Intelova slika, ki ji od pentiumov 4 naprej spreminjajo le napis, že preseda? Tudi nam, zatorej še dobro, da je pod pokrovom veliko novega.

Pot v središče tranzistorja

Temeljna lastnost penrynov je nova tehnologija izdelave. Gre za prve žrebičke, izdelane v 45-nanometrskem procesu, ki sta ga trenutno zmožni le dve fabriki na svetu (obe kakopak Intelovi). Nič zanimivega, porečete? Napaka, kajti tranzistorčki niso fasali le pomanjšave, marveč povsem novo zasnovo. Iz silicija izdelane komponente, ki so jih v 65 nanometrih prignali do roba fizičnih zmogljivosti, so zamenjali sodobnejši materiali. Najpogosteje omenjana je zaenkrat še skrivna hafnijeva mešanica, ampak važna je tudi vmesna kovinska plast, ki je zamenjala doslej samoumevni polisilikon. Brez spuščanja v podrobnosti delovanja pretikal lahko zapišem, da sestava HK+MG (High-K plus Metal Gate) predstavlja največji korak naprej od prvih tranzistorjev iz šestdesetih letih prejšnjega stoletja. Brez nje bi bila minituarizacija neprimerno težavnejša, saj bi inženirje mučili močni uhajajoči tokovi. Če še pomnite, so bili dotični glavni krivec za čezmerno gretje in veliko porabo 90-nanometrskih pentiumov 4.

Ker so vesoljski materiali uspešno obrzdali neželene posledice pomanjšave, prehod na 45 nm prinaša dolg seznam dobrot. Energija, potrebna za preklop tranzistorja, je strmo padla, zato pretikala lažje opravljajo delo. V primerjavi s 65 nm bratci med stanjema preskakujejo za približno dvajset odstotkov hitreje. Končni učinek je dejstvo, da penryni pri enakem urinem taktu porabijo celo do 40 % manj energije kot doslejšnji core 2, oziroma da so pri enakih napetostih sposobni dosegati krepko višje frekvence. Navijalcem so se zdaj najbrž zaiskrile oči, in to upravičeno. Že conroeji so se odlično navijali, medtem ko penryni obetajo podoživitev časov legendarnega celerona 300A.



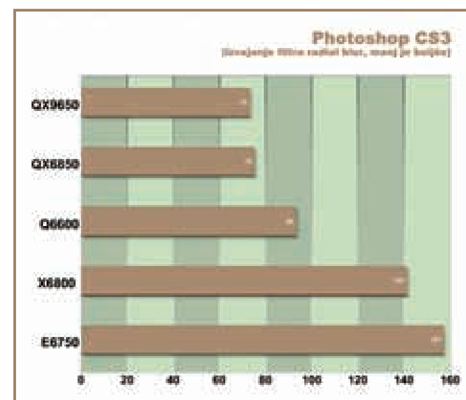
Striček na fotki zaganja proizvodnjo prvih 45-nanometrskih procesorjev na svetu. S tehnologijo HK+MG se tačas lahko pohvali le Intel, kar jim daje orenk prednost pred konkurenco.

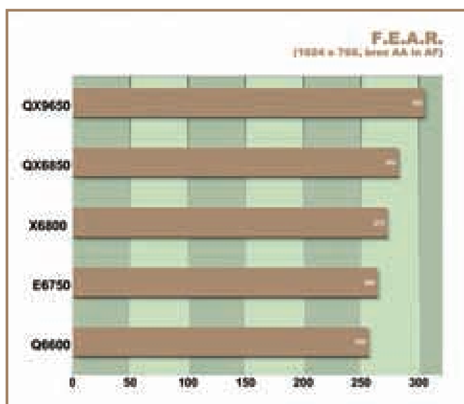
Šraufanje pod pokrovom

Na tehnološkem dnevu v Muenchnu, kjer smo izbrani novinarji klepetali s Stevom Fischerjem, vodjo razvojnega tima za penryne, je na površje priplaval zanimiv mehurček informacij. Dela na čipu so se pričela že leta 2004, v temnih časih odpovedanega 4-gigaherčnega pentiuma 4. Procesor so pravzaprav razvijali sočasno s conroejom, saj dotični tedaj še ni bil finaliziran. Zato ne preseneča, da se inženirji niso ustavili pri relativno preprosti pomanjšavi, ampak so jedrca naphali še z lepim kupčkom optimizacij.

Na prvem mestu je paket dodatnih ukazov SSE4. Gre za največjo razširitev zmogljivosti po tehnologiji SSE2 iz leta 2000. Pot v proc je našlo 47 dodatnih kompleksnih ukazov za 3D in multimedijo iz polnega nabora štiriinpetdesetih. Ostalih nekaj bo podpiral model nehalem, napovedan za prihodnje leto. Najbolj očiten je napredek na področju predvidevanja premikanja, kar je uporabno pri kodiranju videa. Kompleksne skupke kode je moč nadomestiti z inštrukcijo MPSADBW, kar tako olajša delo programerjem kot pospeši hitrost izvajanja. Kot vedno, ko prispe nov paket ukazov, bomo za izrabo morali počakati, dokler podjetja ne pokrpajo obstoječih orodij. A sodeč po preizkusni inačah Divxa in Virtualduba, ki SSE4 že podpirata, se nadejamo 30-odstotnih pospeškov!

Novinci nadalje prinašajo izboljšan delilni pogon na osnovi algoritma radix-16. Ker gre za tehnične podrobnosti, ki bi 98,3 odstotkov Jokerjevcev uspavale, naj povem le, da so novinci učinkovitejši pri deljenju tako celih, kot števil s plavajočo vejico. Iz tega izhajajoče pohitritve so situacijske in celo v idealnih primerih ne ravno tla tresoče.





S hitrostjo nepovezana, a kljub temu omembe vredna novost so prenovljeni mehanizmi za varčevanje z energijo. Najpomembnejšemu pravijo DPD oziroma Deep Power Down in bo na voljo le v mobilnih inačicah penrynov. Enostavno rečeno so novinci zmožni ugašanja med delovanjem, ki je za uporabnika neopazno. Čipek zna ob ustrezni podpori biosa in operacijskega sistema trenutno stanje shraniti v drobčkan koščsek vezja in se skorajda v celoti izklopiti. Za prehod v varčevalni način in iz njega potrebuje le drobec sekunde, zato lahko to počne vedno, ko ni docela obremenjen. Lep primer je pisarniško delo, branje dokumentov ali ležerno brskanje po spletu: taka opravila sodobne procesorje neznatno obremenijo, zato ni smiselno, da so stalno v polni pripravljenosti. Zategadelj bodo prenosniški penryni prijaznejši do notesniških baterij.

Hladni nabritež

Prvi in zaenkrat edini dosegljivi penryn je po pričakovanjih ekstremne sorte. Model QX9650 je neposredna zamenjava za doslej najposkočnejšega štirijedrnika, v Jokerju 169 testirani QX6850. Po specifikacijah sta si srčiki jako slični – obe delujeta pri treh gigahercih in uporabljata enako 1333-megahercno zunanje vodilo. Edina očitna prednost novoprišleka je zajetnejši drugonivojski predpomnilnik. Penryni okusa yorkfield premorejo po šest megazlogov ultra hitre shrambe na dvojico jeder, zato QX9650 skupaj vsebuje zajetnih 12 MB. Osnova zgradba procesorja drugače ostaja nespremenjena. Četveroglave penryne še naprej tvori nepovezan duet srčik, od katerih vsaka premore po dve jedri. Na papirju je taka zasnova inferiorna AMDjevemu pristopu celovito združenih izvršnih enot, vendar sodbo raje prihranimo za dejanski izid phenomov.

Malenkostne spremembe pa imajo tudi nespregledljivo pozitivno plat: zgodnji kupci penrynov ne boste imeli težav z združljivostjo. Proci še naprej uporabljajo podnožje LGA 775 in se fino razumejo z veliko večino obstoječih matičnih plošč za core 2. Intel vztraja, da je pravi partner za novinca le z vsemi žavbami namazani X38 ali, če že morate, P35 in G33. V resnici QX9650 brez pritožb deluje z Nvidijino serijo 6xx in celo Intelovimi starejšimi nabori. Zavedajte se le, da je marsikaj odvisno od modela matične plošče in njenega biosa. Sam sem bil negativno presenečen z Asusovim kraljevskim striker extremom, ki penryne navedoma podpira že par mesecev. Testna srčika z njim ni pravilno delovala niti z zadnjo inačico softvera, kar so Asusovci po par mejlih neradi priznali in zagotovili, da bo rešitev na voljo pred iztekom novembra. Po drugi strani je proc v plati P5B deluxe sanjsko brzel, akoravno njen čipset P965 ni na seznamu uradno podprtih ...

QX9650 je drugače hitro dokazal, da napredni proizvodni proces ne prepričuje zgolj na papirju. Intel zanj sicer navaja najvišjo porabo nad sto vatov, a je procesor ni dosegel niti med najhujšo obremenitvijo. Nasprotno: predhodnika je po segrevanju in porabi potolkel tako temeljito, da sem bil nekatere teste primoran opraviti večkrat. A rezultati se niso spremenili – novinec je z istim ohlajevalnikom hladnejši za skoraj deset stopinj in pri identičnih opravilih porabi več kot trideset odstotkov manj štroma! Če sedaj gruntate, da bi to znalo priti prav pri navijanju, se ne motite. S priloženim Intelovim hladilnikom in brez kakršnihkoli naprednih posegov je QX9650 radostno skočil na 3,66 GHz. Ko sem čezenj poveznil toplotnopipične rebra z zajetnim ventilatorjem in napajalno napetost s privzetih 1,25 volta dvignil na 1,41 V, je pak veselo zagodel pri štirih gigahercih. Poblaznelo hahljajoči se Luni? Kljukica.

	QX9650	QX6850
kodno ime	yorkfield	kentsfield
tehnologija	45 nm HK+MG	65 nm
število jeder	4	4
frekvenca	3 GHz	3 GHz
zunanji takt	1333 MHz	1333 MHz
predpomnilnik L2	2 x 6 MB	2 x 4 MB
število tranzistorjev	820 milijonov	586 milijonov
površina jedra	214 mm^2	286 mm^2
podnožje	LGA 775	LGA 775

Fini obeti

QX9650 na hitrostnem področju ne prinaša večjih presenečenj. Da, gre za ta hip najbolj poskočni namizni procesor, in da, hitrejši je od QX6850. Je pa oboje docela pričakovano. Z izjemo omenjenega testnega kodeka in obskurne japonske aplikacije za šifriranje videa noben program ne podpira SSE4, tako da gre hitrostne razlike iskati predvsem na račun malenkostnih optimizacij v jedru ter zajetnejšega predpomnilnika. Softver se na oboje odziva različno: v določenih špilih so razlike praktično ničelne, namizne aplikacije so v povprečju poskočnejše za dva do štiri odstotke, v redkih primerih pa penryn bratca poseka tudi za deset procentov. Nič gate tresočega, v glavnem.

A navsezadnje te ugotovitve bolj kot ne služijo same sebi. Prvič: nihče pri zdravi pameti ne kupi ekstremnega procesorja, saj je za okrog tisoč evrov moč dobiti kompletno računalo. Dokler Intel ne izda cenejših procesorjev yorkfield in wolfdale, je penryn za potrošnike neobstoječ. Oboji imajo prispeti v začetku naslednjega leta in do pomladi bi večina Intelovega nabora že morala sloneti na 45-nanometrskih tvornikih. In drugič: dokler AMD ne reče svojega, bi bilo nespametno vlagati v novo mašino ali orenk nadgrajevati staro. Phenomi so praktično za vogalom in čeravno večina indicev kaže na to, da ne bodo posekali niti dosedanjih core 2, kaj šele penrynov, se nikoli ne ve. Morda bo AMD presenetil s kakim tehnološkim asom ali zastavil cenovno shemo, ki se ji bo nemogoče upreti. V vsakem primeru gre končno sodbo pridržati do takrat, ko bodo vsi prihajajoči proci v svojih posteljicah premlevali števila.

Kakorkoli, penryn je v vseh pogledih vrhunski procesor, ki je postavil nova merila odličnosti. Ne prepriča le s hitrostjo, temveč vsaj toliko tudi z nizko porabo in hladnostjo. Navijalci so gotovo dobili novega ljubljenčka in hudimano me zanima, do kakšnih meja se bo dalo prignati cenejše yorkfielde. Zdaj je na vrsti AMD.

Pečenka blu-ray

LordFebo še četrtič pogleda trebuščkek Gerarda Butlerja v visoki jasnini, tokrat na računalniškem zaslonu.

300 je za večino kar najboljši film, izdan na blu-rayu, zato ni čudno, da je na vrhu prodajnih lestvic. Da se Sonyjev modr-žark sploh prijemlje, pa je v največji meri zaslužen playstation 3, ki ga nosi že privzeto. Dnevnesobnih komponent zaradi draginje ni prav dosti, še slabše je zaenkrat z računalniškimi pogoni, ki so takenako precenjeni. No, eden takih je naposled le prišel v Slovenijo in s tabo, blagorodni čitalec, bom rade volje delil svojo izkušnjo ter mnenje.

Boš povedal kaj o tehnologiji in zakulisju?

Ne. To smo ponavljajoče obdelali že prevečkrat, vsaj trikrat v zadnjem času. Vrzi uč na oznanilni članek v Jokerju 154 (številka 3679 na stranki), preizkus HD DVDja v Jokerju 164 (3690 na spletu) in prispevek o filmskem delu blu-raya v Jokerju 168 (3969). Barvice, laserje in nanometre in slično boš našel tam, tako kot vso odzadno politiko.

Kako se pa sploh reče blu-rayu na računalniku?

Reče se mu blu-ray na računalniku :). Blu-ray je drugače ime blagovne znamke, za katero stoji tehnologija. Strogo slovnično tvorimo besedne zveze z desnim neujemalnim prilastkom, torej govorimo o komponentah blu-ray, zapisovalnikih blu-ray, filmih blu-ray ... Oznaka tovarniško zapisanih plošč, ne glede na vsebino, je BD, kar pomeni blu-ray disc. Prazen, enkrat zapisljiv medij je BD-R (recordable), večkrat prepisljiva ploščica pa se kliče BD-RE (rewritable).

Se v štacunah že dobijo plošče na vretenu?

Nak, v času pisanja ni bilo pri nas mogoče kupiti niti posamičnih diskov, kamoli spindelnov. In cena bo morala orenk pasti, da jih bodo začeli masovno pakirati. Zaenkrat namreč košta enoslojni BD-R kar 17 evrov, dvoslojni še enkrat več. Dve tretjini evra po gigabajtu je precej švoh računica, zlasti ob dandanašnjih cenah diskov. Pravzaprav sploh ne vidim razloga, čemu bi kdorkoli kupoval tosorten pekač za gospodinjski kompjuter.

Ah, daj no, itak da je kul imeti plošče, na katere gre 25 giga!

Ja no, zaradi kulskosti same nemara res, drugače pa se mi ne zdi. Za arhiv je cena kot rečeno previsoka, poleg tega imamo slabe izkušnje z združljivostjo in vzdržljivostjo pionirskih primerkov prejšnjih tehnologij (CD-R, DVD-R, DVD-R DL). Z drugimi besedami: zna biti, da nek pogon čez tri leta ne bo gladko čital danes zapečenega BD-Rja. Gledanje filmov na računalniku je sicer priljubljeno početje, vendar je bedak tisti junak, ki bo zavoljo tega nabavil 600 evrov vreden sukalnik. Za ta denar dobiš vendarle playstation 3, pa še ostane ti za orenk nakup filmov.

A da toliko košta? Kateri pa?

Mi smo od Avtere na preizkus dobili Optiarcov pekač BD-M100A, vendar ima podobno cenovno postavko vsa generacija. Obstajajo pa tudi enote, konkretno Pioneerjev BDC-2202, ki za polovico manj denarja BDje le čitajo. A tudi za 400 EUR je tacenejši PS3 boljša izbira. No, cena bo na tem področju v nekaj mesecih gotovo občutno padla, pri čemer se lahko nadejamo naprav s podporo obema novima standardoma.

Povej o presnemevanju.

Povem. Zadegaš film na pladenj in ga raziskovalčno ali totalcommanderjevsko presnameš na disk, pri čemer imaš v ozadju pognan programček AnyDVD-HD, ki samodejno odstrani zaščito. Ko je vsebina čez slabo uro na disku, jo predvajaš kot tako imenovano video mapo. To brez težav deluje v obeh tonamenskih programih, PowerDVDju in WinDVDju. Večji problem nastane pri peki filma, kajti zvečine so le-ti dolgi med 30 in 40 gigabajti ter pridejo na dvoslojnih blu-rayih. Zapisljivi dvoplastneži resda obstajajo in Necova enota jih obvlada, a so težko dobavljivi. Poleg tega se zaenkrat enostavno bolj splača kupiti film kot trošiti za BD-R. BD-RE je po drugi strani moč pouporabiti, a ta je v dveh nadstropjih sploh redek, prodajajo pa ga za kar 60 evrov.

A računalo med peko modro žari?

Čeprav je modri laser najnovejša tehnologija, se rokovanje z BDji v ničemer ne razlikuje od uporabe oziroma snemanja na DVD, ki je zopet enako pečenju CDja, saj je princip isti. Le tiste cifre pred iksi, ki ponazarjajo množilnik hitrosti, so manjše. 1x pri blu-rayu pomeni 4,29 MB na sekundo (4.595.625 bajtov / s), kar je ustreznica 3,3x DVD ali 29,3x CD. Zaenkrat so zapisovalniki 2x, torej od oka 9 mega na sekundo, pri čemer se poslužujejo načina CLV – stalne obodne hitrosti. To pomeni, da je tok podatkov konstanten, ustrezno pa plošča suka vse počasneje, saj se količina podatkov proti zunanjemu robu viša. Če koga zanima, se disk pri 2x-rokovanju vrti z dva tisoč obrati na minuto, ko je glava na notranjem robu, in z 810, ko je na zunanji strani, medtem ko je obodna hitrost okoli pet metrov na sekundo.

Teoretično je čas pisanja 25-gigabajtne 2x-plošče potemtakem 46 minut, dočim praksa k temu v najboljšem primeru prišteje še pet minut. Se pa zgodi, da peka iz nepojasnenega razloga traja debelo uro in še več.

Kopiranje filmov dela kar tako, iz prve?

Ja. Zanimivo, kajne? Tako so se hvalili z enkripcijo, nakar pride ena softverska hiše s karibske Antigue in z nadgrajeno inačico AnyDVDja naredi Hollywoodu 'igranko na leđima'. Toda posnet film v PS3 vseeno ni takoj deloval. Najprvo sem pomislil, da gre za klasično playstationovo ignoriranje vsega doma zapisanega materiala, a sem bil toliko bolj presenečen, ko je črna škatla brez težav prikazovala moj domači HD-pron s plošče BD-RE. Hitro sem pogruntal problem: tajen direktorij SLY! s klicajem. Tam notri so namreč certifikati, ključi, predpisi in vsa ostala legalna krama. Ko sem v Neru, ki od osme izdaje ume čečkati z modrim žarkom, nasnel zgolj glavni folder BDMV, je PS3 (firmware 1.6) film gladko zagnal. Jamstva, da posneteži delujejo na vseh samostojnih komponentah, ni. Naj bi, ampak ljudje po spletnih forumih pripovedujejo različne izkušnje in razlike so celo med različnimi firmwari iste naprave.



Optiarc je Sonyjevo-Necova naveza v razmerju 55:45, ki izdeluje optične pogone. Model BD-M100A seveda čita in piše vse medije, celo DVD-Ram. DVDje peče 8x, CDje pa 24x. S svojo ceno je namenjen le morebitnemu delanju masterja za razmnoževanje.

Kaj pa špili za PS3? Za tiste bi se najbrž splačalo posedovati takole napravo.

Smele komunistične želje, ni kaj. Na žalost pogon za PC playstationove igre sploh ne zazna. A četudi bi jo, presnetek ne bi koristil, saj konzola na zapisljivih medijih šmirgla le multimedijsko vsebino, iger ne. Da je temu res tako, lahko z gotovostjo trdimo, saj od SCEEja stalno dobivamo zgodnje in opisne različice na BD-Rjih, ki jih suče samo posebna razvijalska verzija igralne postaje. Ampak na koncu koncev igre sploh niso dolge nekaj deset giga, marveč v povprečju okoli pet. Ko bodo napravo uspešno razbili, bo mogoče 'varnostne kopije' poganjati kar z DVDjev.

A je gledat filme na računalniku hudo?

Joj, no, kot da smo Ameriko odkrili. Ne, gledanje kakršnihkoli filmov na računalniškem monitorju je skrajno patetično, saj to pomeni, da se res ne moreš odlepiti od PCja in da boš fasal hemeroide pred štiridesetim. Poleg tega so filmi, vsaj novejši in boljši, v zelo širokem kino razmerju, takem, ki celo na širokozaslonskih televizorjih (16 : 9) pušča črnino gor in dolaj. Računalniški zasloni so po drugi plati v najboljšem primeru 16 : 10, zvečine pa 4 : 3 oziroma celo še bolj kvadratasti, 5 : 4. Programski predvajalniki imajo možnost raztegovanja videa z DVDjev, ne pa tudi s HD DVDjev in blu-rayev. No, resnici na ljubo WinDVD nudi neko omejeno povečanje slike, PowerDVD pa ima vse te postavke zamegljene. Precej butasto, saj imaš zaradi tega na navadnem monitorju video le v sredinski tretjini.
Drugače nucaš za optimalno zrtje HDja 24-inčen zaslon z ločljivostjo 1920 x 1200. Uradni pogoj je, da se grafična kartica in monitor pokoravata zaščiti HDCP, v nasprotnem primeru prek DVI-kabla slike ne bo sploh (analogni priklop je iz tega izvzet). Toda omenjeni AnyDVD HD odpravi tudi to nevšečnost.

Mar napredne filmske funkcije delujejo?

Blu-rayeve specifikacije 1.1, ki med ostalim prinašajo sliko v sliki (element, ki ga HD DVD že ima), so stopile v veljavo šele ta mesec. Filmov, opremljenih s skrivnostmi, mini igrami in ostalimi dobrotami, se lahko zato šele nadejamo. Vsekakor pa so softverski nucniki na vse to pripravljeni dosti bolj od dnevnesobnih kišt, ki jim je sicer mogoče nadgraditi firmware, a je to dosti manj praktično. PowerDVD se hvali, da je že nared za profil BD-live oziroma 2.0, ki bo prinesel povezljivost z internetom in s tem dostop do dodatnih, ažurnih vsebin. Glede na neobstojnost takega filma je bil preizkus seveda nemogoč.

Omenil si domači video. S čim si sam naredil filmski BD?

Če je bila v začetnih časih DVDja oprema za avtoring hudirjevo draga in profesionalna, so se s prihodom naslednje generacije založbe hitreje odzvale. Kar je logično, kajti osnovni avtoring HD-ploščkov je enak pripravi DVDjev. Zategadelj je moč posnetke s precej razširjenih HD-kamer spraviti v zaključene projekte po standardu blu-ray že s 50-dolarskim Uleadovim paketom DVD Movie Factory. Adobe je to možnost z nekaj globjimi prijemi prav tako vključil v pred časom izdani Encore DVD CS3. Skratka, programje ni problem, namignem pa še, da za izdelavo takega projekta sploh ne nucaš blu-ray pekača. Lahko ga poganjaš bodisi z diska, bodisi tisto mapico BDMV zapečeš na DVD in ga rukneš v PS3. Najelegantnejši način za prikazovanje družinskih HD-filmčkov na velikem zaslonu.

Hudo. Prepeči mi pliz 300!

Ne.

OSTROROBA MIŠONA

Novi generaciji igričarskih bojnih strojev ni mar za izgled in vse stavijo na funkcionalnost. Luni preveri, ali je dovolj moža za njih.

Ko smo pred dobrim mesecem uzrli nov rod igričarskih podgan iz Logitechovih, Microsoftovih in Razerjevih logov, so se na obrazih zarisali bolj ali manj začudeni izrazi. Le Razer je izgotovil nekaj podobnega doslejšnjim šampionskim modelom, medtem ko sta tekmeca pokazala čudni zmeneti neprijetnega videza in ostrih robov. Oglateža smo si stežka predstavljali kot neopazen podaljšek roke, ki uro za uro udobno ter natančno vodi merek po zaslonu. A hkrati sta vzbudila interes, kajti zanimalo nas je, kaj imajo za bregom izkušeni oblikovalci obeh podjetij.



Na fotki se ne vidi najbolje, toda sidewinder in G9 nista namenjena isti skupini ljudi. Prvi bo ustrezal nažigačem, ki miš upravljajo z vso dlanjo, dočim drugi cika na prstnično muvajoče filigrane.

Na rešitev uganke srečoma ni bilo treba dolgo čakati, saj sta dva modela že v štacunah. Izostal je edinole Razerjev lachesis, kar pa je morda celo dobro. S svojimi oblinami se v družbi robatežev gotovo ne bi počutil domače.

Microsoft sidewinder

Sidewinder je nekoč bilo ime velecenjeni družini Microsoftove igralne periferije, v kateri so domovali vrhunski džojstiki in volani. Blagovna znamka je brez opozorila poniknila nekako sočasno s pričetkom razvoja prvega xboxa in veliki M od takrat ni izgotovil vidnejšega pripomočka za računalniške igričarje. Da se jim je apetit po špilavnih denarnicah vrnil, so dali vedeti šele nedavno, ko so v sodelovanju z Razerjem pripravili miški recluse in habu (J166 in J168, pa na stranki, id 3835 in 4010). A niti en niti drugi ni bil vredna obuditve čislanega imena. Ta čast je pripadla igrarski podgani, ki jo je Microsoft razvil povsem samostojno. Sidewinderjeva mešanica zaobljenih in ostrih robov je



Dobrodošla novost obeh podganic je programiranje gumbov za občutljivost tipal. Me prav zanima, koliko vas izkorišča 2000 dpi.

v živo še bolj čudna kot na fotkah. Mišon nedvomno ni eden od tistih, ki ga primeš v roko in nanj kojci pozabiš. Prste je treba na začetku zavestno kriviti v položaj, ki so si ga zamislili oblikovalci. No, vsaj če ste normalnih okončin – sidewinder bo Pohorcem pasal kot rokavica, saj ga je očigledno snoval isti gigašapni osebek, ki je zakoličil obliko xboxovega originalnega krmilnika. Vendar podgana ni tako zgrešena niti za neorjake. Stranska navigacijska gumba sta se mi recimo zdela nadvse posrečena: sta kovinska, okrogla in postavljena eden nad drugega, kar je v bistvu optimalno. Kako, da se tega niso domislili prej? Enako kulski je kolešček, ki je povsem prilagojen igrarski rabi. Širok kovinski nipeln pri vrtenju oddaja jasne, celo kanček pregrobe klike, kar ga naredi neprijetnega med pisarniško in spletno rabo, a idealnega za menjavo orožij. Povrhu je tretji sprožilnik, ki domuje pod njim, dejansko uporaben, saj ponuja ravno pravo mero upornosti, da ga ni moč pritisniti pomotoma. Ostalo gumbovje je mešana malha dobrot. Predvsem razočarata glavna uhlja, ki delujeta glasno in ceneno, ter na hrbtišče postavljeni knof za hitri zagon aplikacij, za dostop do katerega moraš miško povsem spustiti.

Temeljna lastnost sidewinderja je prilagodljivost. Vsebuje obvezni sistem za določanje teže, čemur so namenjene tri desetgramske in ena petgramska utež. Nadalje so priloženi trije kompleti hitro namestljivih nožic – črne so grobe in najpočasnejše, sivim je primešan teflon in so gladkejše, medtem ko so pristašem hitrostnega drsanja namenjene bele. Ideja je superiorna, saj je moč sidewinder tako prilagoditi različnim podlagam in občutljivostim. Tema se nadaljuje z zmogljivim gonilniškim softverom, ki omogoča programiranje kateregakoli gumba. Z drsniki lahko nastavljaš celo vrednosti za tri pritiskala, ki nadzorujejo občutljivost senzorja. Nadvse dobrodošlo, kajti le redki so sposobni izkoristiti celoten razpon laserskega tipala. Pika na i je okolje za urejevanje makrov, ki se brez težav kosa z Logitechovim softverom in omogoča snemanje potez med igranjem samim.

Sidewinder spominja na nebrušen diamant. Po nastavljivosti mu ni para, lasersko tipalo z največjo ločljivostjo 2000 pik na palec je odlično, enako podpalčna gumbka in koleščček. Vidi se, da Microsoftovci premorejo ideje in jajca. Škoda torej, da odličnost odtegujeta neposrečena glavna sprožilnika in oblika, ki bo zares sedla le velikanom. No, če spadate med slednje, sidewinderja le preizkusite, saj je – glede na opremljenost – cenjen na ugodnih 55 do 60 evrov.

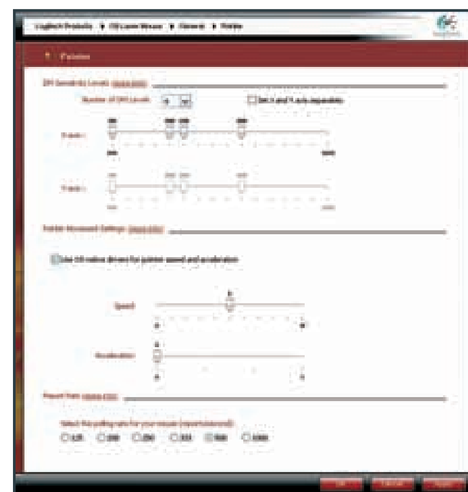
Logitech G9

Vsake toliko dobiš v roke mišona, ki se pod prste namesti tako popolno, da ob fraganju čutiš le užitek. Zame je bil prvi in zadnji tak izvirni Logitechov mouseman iz leta 1996. Do zdaj, kajti G9 me je ob prvem dotiku opomnil, kaj sem pogrešal vsa ta leta. Logijev radikalni korak proč od gromozanskih ledvičastih emiksov je z mojega stališča zadetek v polno. Miška je v primerjavi s predhodniki drobčkana in po razsežnostih bolj spominja na prenosniške modele. Prilagojena je upravljanju s prsti (za razliko od G5, ki je namenjen muvanju z vso dlanjo), zato je hrbtišče nizko, stranska navigacijska gumba sta premaknjena nazaj, sprožilnika pa sta kratka in natančna.

Kosmatinec na sploh izžareva kakovost in daje občutek, da bo brez težav služboval dolga leta. Edina izjema bi lahko bil koleščček, ki je povzet iz MX revolutiona (J158, stranka 3331) in omogoča preklapljanje med klikotajočim ter prostovrtečim načinom. Po doslejšnjih izkušnjah se ob redni, dolgotrajni rabi zapraši in zamasti, nakar ne deluje več, kot bi moral. (Prav ti je, kaj pa žvečiš moje uho zraven, potem imaš pa ušesno maslo povsod! –Sneti) Kakorkoli, G9 se, podobno kot sidewinder, hvali z doslej nevideno stopnjo prilagodljivosti. Osnova je sistem uteži, ki sprejema 4- ali 7-gramske kockice in omogoča več kombinacij kot Microsoftova rešitev. A največ pozornosti pritegne dvojica različnih ročajev za miško. Prvi in privzeto nameščeni je večji, z bolj izrazitim počivalnikom za palec ter storjen v prijetni gumirani plastiki. Drugi je manjši, ulit iz bolj grobega materiala in je namenjen nizkoobčutljivostnim igralcem, ki zahtevajo največjo stopnjo natančnosti. Pa levičarjem, saj je skorajda simetričen. Logitech drugače napoveduje, da sta priložena okvirčka zgolj začetek in da bodo sčasoma pripravili celo linijo novih, s katerimi bo G9 moč prilagoditi še tako mutantski dlani.

Pomemben del G9 je gonilniški oziroma upraviteljski softver, ki je docela prenovljen in navdušujoče zmogljiv. Logi je bombastično podobo žrtvoval na račun morja zmožnosti. Moč se je poigrati s praktično čemerkoli – spreminjati barvo osvetlitve informacijskega zaslončka, določati število stopenj in vrednosti gumbov za ločljivost, uravnavati občutljivost po posameznih oseh in hitrost vodila, rokovnjačiti z natančnimi makri neomejene dolžine ... In prav je tako, kajti šele obširna programska podpora omogoči izkoriščenje napredne tehnike. V G9 navsezadnje domuje lasersko tipalo z razponom ločljivosti od polžjih 200 (idealno za natančna dela v Photoshopu) do vrtoglavih 3200 (za supermane in puvače s 30-inčnimi LCDji) pik na palec. Sposobnost natančnega nastavljanja je zatorej nujna.

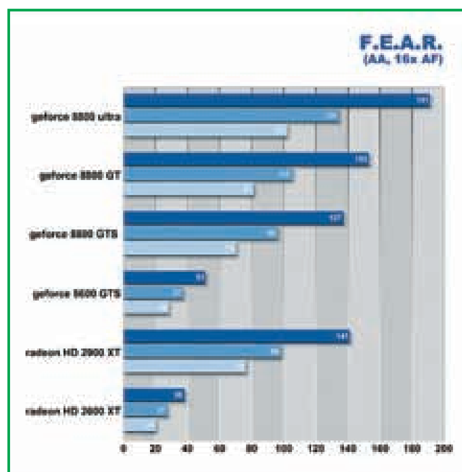
G9 je najlepši dokaz, kako subjektivna odločitev je nakup miške. Ljudem, ki so vrsto let navdušeno uporabljali MX 500 in njega izpeljanke, se bo najbrž zdel premajhen in pokvečen. Za druge, med katere štejem sebe, pa je to mišon, ki s(m)o ga čakali (pre)dolgo. Rožnatost kazi edino visoka cena, saj je 99 evrov za ozičeno miško nov vrhunec oderuštva.

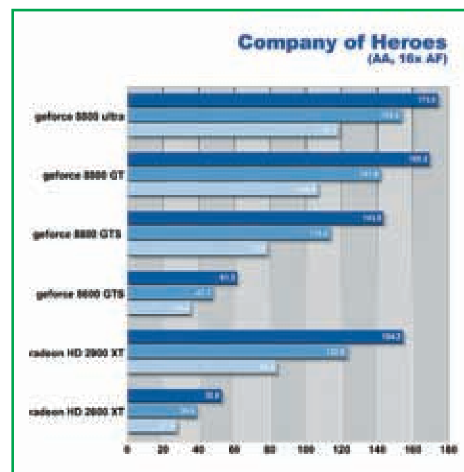


Šele poslednja generacija mišk si zasluži pridevek 'igričarski'. Špilavci pač rabimo še kaj več kot naspidirano tipalo in vsesplošna prilagodljivost je gotovo korak v pravo smer.

GEFORCE 8800 GT

DirectX10 je doslej prinesel malo dobrega. Prvih nekaj špilov z novo knjižnico ni uspelo spustiti čeljusti, medtem ko je prehod na procesorsko arhitekturo univerzalnih senčilnikov ubil tradicionalno najbolj priljubljeni srednji razred grafičnih kartic. Razočarali so tako geforci serije 8600 kot radeoni 2600 in špilavci smo bili v želji po sprejemljivi moči primorani poseči po grafah ranga 300 evrov in več. Na srečo pa se stvari tik pred praznično sezono obračajo na bolje. Na obzorju je vrsta usta vlažečih naslovov tipa Crysis in Unreal Tournament 2007, utekli pa so se tudi železninarji. Možje v belih haljah so zapleteno tehnologijo zaobvladali do te mere, da lahko ponudijo izdelke, ki za sprejemljivo ceno obljubljajo dolgotrajno in naspidirano služenje. Časovno dirko za kupce je







8800 GT je prva kartica, združljiva z vodilom PCI express 2.0. Dotično pri enakem številu linij podvaja prepustnost, kar pa se v praksi (še) ne pozna.

ponovno dobila Nvidia. Rdečkarje so prehiteli le za par tednov, kar pa je dovolj, da so profitirali. Geforce 8800 GT se je hitro izkazal za najbolj vročo grafo ta hip in njega prve zaloge so pošle v nekaj dneh. Nvidia se širokousti, da gre za najbolj uspešno splovitev grafične kartice sploh, kar najbrž ni daleč od resnice.

Kaj je tako silno privlačnega na geteju? Na prvi pogled ne dosti: srce, čip G92, je še en odvrtek izvirnega G80 (ta poganja dosedanjo serijo 8800, mlajši bratec G84 pa 8600ice). Zasnova z univerzalnimi senčilniki se ni prav dosti spremenila, tako kot ne računske enote. Optimizacije so bolj kot ne malenkostne in gredo predvsem na račun izboljšanega stiskanja tekstur pri višjih ločljivostih. Kako potemtakem G92 premore 754 milijonov tranzistorjev, če jih G80 vsebuje vsega 681 milijonov? Največji delež silicijskega kolača si odreže drugogeneracijski pogon za odkodiranje videa. Gre za identično enoto kot v geforcih 8600, ki zmore strojno razvozlavati tudi najbolj razširjeni zapis na modrožarkovnih ploščkih, H.264. Naphanosti navkljub je G92 občutno manjši in s tem cenejši za proizvodnjo. Za to je zaslužen 65-nanometrski proizvodni proces, ki hkrati zagotavlja manjšo porabo energije ter gretje.

Dokaj zanimiva je tudi sestava tranzistorske potičke. Kljub temu, da GT ne cilja na vrh, vsebuje sto dvanajst univerzalnih senčilnikov, kar je več kot 8800 GTS in le šestnajst manj kot GTX ter ultra. Nabor teksturirnih ter filtrirnih enot je takisto močan – novinec vsebuje po 56 obeh, kar je korak stran od doslejšnje asimetrične zasnove. Pomnilniški vmesnik je klasično 256-biten in na prvih karticah sparjen s 512 megazlogi pomnilnika GDDR3. Navedoma so v načrtu izvedenke z 256 MB. Še ena za umeščenost netipična lastnost je poskočnost. Getejev procesorček tiktaka s 600 megaherci (8800 ultra zmore 612 MHz), senčilniki brzijo pri gigahercu in pol, dočim je RAM 900-megaherčen. Končni učinek sta računska moč, ki za geteiksom zaostaja za manj kot pet odstotkov, in za vsega 10 odstotkov slabša ramniška prepustnost!

Na videz rutinsko testiranje novinca se je izkazalo za trdikav oreh. Od zadnjega obširnejšega benčanja grafik je minilo par mesecev in v tem času so se Microsoft, Nvidia in ATI trudili. Prvi je izdal par popravkov, ki Visto v špilavnem pogledu konkretno pospešijo, dočim sta proizvajalca pacala gonilnike. Oboje botruje nepričakovano velikemu pospešku – GT je z novim softverom hitrejši kot GTX s starim! Vse dosedanje meritve so se zato izkazale za neuporabne in kot primerjavo sem lahko uporabil le peščico kartic. A nič hudega, itak je v načrtu zajeten primerjalni preizkus aktualnih kartic z najnovejšimi uspešnicami. Izvedem ga takoj, ko prispejo radeoni HD 3800 in prenovljeni, na G92 osnovani 8800 GTS.

Zaenkrat naj bo dovolj, če povem, da je 8800 GT hudimano slastna karta, ki se po zmogljivostih uvršča med radeona 2900 XT (ali, če hočete, 8800 GTS 640 MB) in 8800 GTX. S spodobnim procesorjem povsem zadostuje za nažiganje Crysisa na visoki stopnji podrobnosti, iz česar gre sklepati, da je varna naložba za prihodnost z DX10. Cene se pri nas gibljejo med 260 in 280 evri, toda kmalu bi se morale stabilizirati pri predvidenih 240 do 250 EUR. Če ATI orenk ne presenetí, bo GT zlahka nudil najboljše razmerje med ceno in zmogljivostjo. Zahvala za MSIjev testni primerek gre podjetju Acord 92, 01 / 583 72 30. ***Luni***

Eye of Judgment

Da na tej navezi kamerice in softvera nekaj zaudarja, sem začutil že avgusta, ko sem jo preizkusil v Leipzigu. Preveval me je namreč hud dvom – kakšen je sploh smisel tega paketa? V najglobljem bistvu je Eye of Judgment poenostavljen Magic: The Gathering, ki ga takisto nažigaš s fizičnimi kartami. Hec je le v tem, da nad priloženo podlago iz blaga na stojalcu bedi kamerica za PS3, ki jo takisto dobiš zraven. Uč brzinsko zazna, katera karta se znajde na enem od polj, nakar konzola tam ustvari poligonsko bitje, prikaže efekt uroka in tako dalje. Kot bi igral MTG ali Yu-Gi-Oh, le da se učinki



● Ja, vso to kramo potrebuješ za nekaj, kar je sicer kar zanimivo, a bolj nerodno in manj popolno kot MTG.

kart selijo na ekran. No, težava ni v mehaniki, saj sta Sony in Wizards of the Coast ustvarila kar solidno digitalno kvartopirščino. V paketu sta dva kupčka s po tridesetimi začetni(ški)mi kartami, ki predstavljajo bitja in coprnije. Z njimi skušaš zavzeti pet polj od devetih in tako zmagati. Temeljne karte ustvarijo kreature s sposobnostmi, ki vplivajo nase, na sovražnike in na polja in ki jih definirajo podatki, kot sta energija ter moč napada. Druga sorta kart so magije, ki doprinesejo svoj učinek in odpotujejo na pokopališče. Strateški nivo krepi pet vrst polj, ki koristijo ustreznemu elementu ter škodijo nasprotnemu in se jih da prevrniti, ter oznamki na kartah, ki povedo, v katerih smereh se bo izvršil napad in kje bo bitje udarilo nazaj. Sodelujoča za metanje novih kart, ki jih izmenično vlečeta s svojih kupov, in izkoriščanje obstoječih potrebujeta mano, katere zaloga samodejno narašča skozi izmene. Da ne moreta prehitro doklicati velebeštij, nekaj turnov velja zaklep. Ne, igranje ni ne slabo, ne nezanimivo. Kot je značilno za Wizarde, se Eye giblje po fini liniji med taktiko in srečo, strategijo in pocom. Včasih ti ne pomagata nobena prefriganost in dobro sestavljen deck (tako kot v MTG si ga lahko narediš sam, dokler vsebuje natanko trideset kart), spet drugič se izkažejo poznavanje kart, pazljivo načrtovanje sestave kupčka in modri odzivi.

Treba pa je vedeti, da se globina ne začne niti spogledovati z Magicom in da moraš za igranje izpolniti kup pogojev. Najprej je treba priklopiti kabel med konzolo in kamerico. Dotična čiča na plastičnem stojalu, ki je lično, a nestabilno. Blizu je treba imeti joypad za izbiranje nekaterih opcij in na mizi je razgrnjen prtič, na katerem so polja. Zraven pa visita PS3 in televizor. Vse to pomeni neroden, z opremo naphan prostor. In ne zgodi se tako redko, da igra noče storiti tistega, kar želiš. Zaradi kamere vse skupaj stane nemajhnih 85 EUR, s tem, da je treba nove karte dokupovati na enak način kot boostérje za MTG. To je nuja, saj so začetne le za okus. Kako bo z dobavo kart v Sloveniji, še ni znano, toda cena v tujini za vrečico osmih (štirje commoni, trije uncommoni, en rare) je štiri evre, dočim predpripravljene decke tržijo po 11 bruseljčanov. Zasoljeno, posebej ker gre nekam vanilijaste koščke lepenke z nenavdušujočimi slikami.

Čemu ves ta trud? Da nadnaravnosti vidiš na zaslonu. S tem naj bi Eye prerasel običajne namiznice in ilustriral tisto, kar se odvija v glavah. Vendar to še zdaleč ni filmski Gospodar Prstanov v primerjavi s knjigo. Kratke animacije bojev niso nič posebnega, raje nasprotno. Resda vse frči v luft in izginja v plamenih, ampak podoba je oglata, klišejska ter repetitivna, tako kot nu-metalska glasbena spremljava. Ker tepeže samo gledaš, začno kmalu najedati in vzdušje gre na daljši rok v franže. Še najbolj luštno je, kako špil meša srednjeveško fantazijo in ZF. Nakar odkriješ, da so od puščavniških modusov na voljo le posamezne bitke z umetno pametjo, saj ni nobene kampanje ali zgodbe. Zato je bistvo EoJ multiplayer na eni mašini ali po spletu. Slednjega odlikujejo lestvice in neboleče povezovanje, a ga kvari dvoje sitnosti. Prva je ta, da igra sama meša navidezni kupček, usklajen s prijavljenim, in ti naključno pove, katero karto naj potegneš. Prijem naj bi preprečil goljufanje, a je čuden in naporen. Druga pa je dejstvo, da je opevana zaščita kart pred kopiranjem ničeva, saj kamera brez težav razpozna barvne fotokopije ali natisnjene poskenirane slike, pobrane z interneta. Gnev ob tem, da si karte drago plačal, na netu pa te zaradi superiornega nabora usuje piraterijski mulc, je nepopisen.



● Enote se neinteraktivno sfajtajo v 3D kot v davnih Etherlords, kar naj bi bil osrednji povod za nakup. No, bolj ni.



● Polizanca dobro ilustrirata tutorial, ki ga odpredavajo kot profi napovedovalec iz Wayne's Worlda.



● Pri ugotovitvi, da je piratiziranje kart tako lahko, se nisem zanesel na govorice z neta, temveč sem preizkusil na lastno pest.

Očesa ne odsvetujem, če te vzburjajo onegajske novosti, če potrebuješ grafično predstavo tega, kako tvoj beštko tepežka nasprotnikovega, ali če kratko in malo moraš imeti vsako g33kasto novost, kakršne drugod ni. Hkrati je to zaenkrat edini način, kako priti do kamere za PS3. A težko je ne pomisliti, koliko dragega hardvera, truda, stroškov in frustracij gre v nekaj, kar je navadno tehnološko afnanje, ki ne prinese ničesar bistvenega in ki igralno zaostaja za toliko klasičnimi namiznicami z Magicom na čelu. Zares, kje je smisel?!

59 *Oko sodbe naj kar sodi, toda Sneti je tisti, ki presodi.*
playstation 3 — Sony

Boogie

Wii je 'bogatejši' za še eno igro, ki jo v trenutku zapopade vsak, a ki za prisrčnim videzom skriva strašno malo vsebine. Bistvo je v petju in plesu, zato dobiš zraven ožičen USB-mikrofon, ličen onim iz Karaoke Revolution za PS2 (s Singstarjevimi špil ni združljiv). Zviraš se tako, da mahajoč z daljincem loviš ritem, ob čemer se pojava na zaslonu bolj ali manj spektakularno pregiba. Vse je moč postoriti z minimalnimi premiki zapestja, tako da skakanje po dnevni ni potrebno. Suvati je moč v štirih smereh in če se začnejo gibi preveč ponavljati, fašeš manj točk. Ob tem se polni merilnik, ki ga lahko ponucaš za donosne kombote ali poziranje, kjer lik z nunčakom obračaš proti objektivu. Uspešnost je nagrajena z medaljami in žetoni za odklep viž, odrov ter garderobe, s katero spreminjaš nastopačev videz.

Glasilkanje tako kot Singstar postreže s potujočimi mehurčki, ki nakazujejo višino zapetega, sicer pa je zelo osnovno in oskubljeno. Spotov ni, komadov pa nekaj manj kot štirideset in njihov nabor ni preveč posrečen. V tako igro bi poleg klasik tipa Girls Just Wanna Have Fun in Y.M.C.A. sodilo več sodobnega popa, ki ga zastopa le prgišče priredb v slogu Oops! I Did It Again in Don't Cha, medtem ko so ostalo starine ter manj znan šoder. Zahtevnost je precej uborna, saj se da na hard brez težav dobiti zlato, tudi če imaš angino in zgolj neartikulirano hropeš v mikrofon. Poleg ločenega petja in plesa je na voljo še zgodbovni način, ki prinese par novih predmetov in predstavi osrednjo peterico likov. Frajla, mačje bitje, jamajški hrust, fetišist na morske sadeže in naduti fantin imajo na grbi vsak pet nalog, ki so kaj švoh izziv in ne zaposlijo niti za tri ure.



Oblački se obarvajo glede na kvaliteto zapetega. Vmes lahko mahaš z igratorji, da starleta še zapleše.



Zvočniček v daljincu ima vlogo metronoma in s tleskanjem narekuje ritem. Tu so specialke nekoliko bolj občutljive.

Še najbolj zabavno je packanje lastnih glasbenih spotov, kjer se hihitaš svojemu gruljenju, spreminjaš kote kamere in vse skupaj posuješ s srčki ali drugimi učinki. Druženje je omejeno na plesni boj dveh v isti areni, kjer mora imeti vsak svoj set kontrolerjev. Tu bi se dalo postoriti še marsikaj, recimo ples v paru, kjer bi si igralca tacala po prstih. Je pa zadevščina vsaj pisana in privlačno predstavljena, tako da bo otroke za nekaj časa zaposlila. Ostali raje počakajte na boljše čase in dotlej drgnite Sonyjevo Pevsko zvezdo.

59 — *Navi žanje aplavz za aplavzom, ne da bi ji bilo treba vstati s kavča.*
wii — Electronic Arts

MySims



Kreairanje lastnih predmetov direktno v igri je inovativna ideja, ki jim jo je uspelo izvesti hkrati preprosto in svobodno.

Res mi je hudo, saj sem se tega špila nadvse veselil. A namesto da bi MySims postali wiijeva Viva Pinata, so odtavali k prejšnjemu odvrtku, The Urbz (J138, 49). Raba simčkaste licence smrdi po marketinški molži in ima z vsebino le toliko zveze, da lahko poljubno oblečemo glavni lik in po hiši razporejamo pohištvo. Kar je seveda samo sebi namen – razen obveznega stola iz uvajanja se na mojem parketu ni znašel noben od ročno sestavljenih kosov lesa.

Urejevalnik hiš in predmetov v MySims je sicer hvalevredna ideja. Pristop spomni na lego kocke, saj kvadre, palice, valje in druge oblike zlagamo eno ob drugo, da ustvarimo fotelj, hladilnik, mešalko, banjo ... Gradnja stavb je enaka, le da se cementu pridružijo okna, vrata in strehe. Postavljanje blokov je spretno zastavljeno in skoraj dovolj natančno, da lahko vedno izpelješ ustvarjalne zamisli. Načrti že vsebujejo predvideno sestavo za manj navdahnjene, dočim lahko kubisti naredijo umetniško kompozicijo, dokler ta vsebuje nujne elemente. Sledi barvanje, kjer nastopijo izvlečki. Vsak predmet, ki ga najdemo v svetu, nam da vzorec za ozaljšanje gradnikov. Delijo se v šest skupin, od učenih in veselih, do strašnih in slastnih. Po godu so različnim prebivalcem našega mesteca, ki naj bi mu kot novopečen dizajner povrnil izgubljeni čar.



A začetno navdušenje kmalu uplahne. Kakor je namreč podoba fantastično luštkana, ne more nadomestiti enoličnega igranja, ki venomer sledi istemu kopitu. Greš v hotel, izbereš Simčka za vselitev, naročiš mu bajtico, izdelaš pet njemu ljubih reči, z dreves sklatiš dovolj sadja, da ugodiš zahtevam po okusu, od županje za nagrado dobiš orodje, da se dokoplješ do novih lokacij, greš v hotel, izbereš novega Simčka za vselitev ... Jasno? Oblikovanje je prvih trikrat, ko se še trudiš peljat scat Ikeo, zabavno, hitro pa zvodeni v simulacijo delavke za tekočim trakom. Nobene socialne dinamike, nobenega opazovanja dogajanja kot v The Sims in SimCity. Bravo, EA, uspelo ti je nategniti nič hudega slutečega Simčkiča z velikimi učkami!



Vsaka od teh bajtic je zgrajena z vmesnikom igre. Začetnih nekaj so sestavili avtorji, večino moraš snovati sam.

55 — *Retru niti luštkanost ne odtaja zdolgočasenega srca.*
wii — Electronic Arts

The Sims 2: Castaway

Ideja o robinzonskem delu Simčkov je vsekakor ena bolj navdušujočih, saj so dogodivščine na robu preživetja v žanru simulacij dosti bolj edinstvene kot v recimo avanturah. Najava Castawaya za wii, PS2 in ročne drkalice glede na propadle odvrtke v slogu Urbz in MySims sicer ni bila deležna take pozornosti kot (skoraj) polnopravni Castaway Stories za računala. A glej si ga, že prva ura mahanja na wiiju mi je naredila velike oči, da sem bil kot v časih mavrice poln navdušenja ter pričakovanja.
Po začetnem dodajanju oglatih stasov v druščino se znajdeš na obali osamljenega otoka za hrbtom enega od nesrečnežev. Mivka v sandalih, slanica v ustih, šimpanz v riti in te stvari. Vsaj kokosi in palme niso fata morgana. Deset minut privajanja te nauči, da moraš skrbeti za zadovoljevanje potreb: spočetka so to spanje, hrana in sekret, čemur se z odkrivanjem novih orodij pridružijo zabava, družabnost in čistoča. Nadalje je treba možgančke držati zaposlene z opravljanjem ciljev, sicer se skisajo in se začnejo pogovarjati z odbojkarskimi žogami. Naloge postopoma dobivamo iz šesterice knjig, a jih lahko opravljamo v poljubnem vrstnem redu. Začnemo pri ognjišču in prijateljevanju z opicami, zgradimo splav in združimo ostalo posadko, raziskujemo sledi starodavne kulture, lovimo kokoši, merjasce in morske pse, poljedeljsko skrbimo za lažji dostop do živeža, iščemo zaklad ter končno zgradimo radijski oddajnik in se naposled rešimo z otoka. Manjkajo edinole Amazonke, čeprav bi bili za barbarske koncepte komunikacije (rape & pillage) bržda še vedno prikrajšani. Hej, to ni God of War!



Knjige z nalogami fašemo na obalah in so prijetno neobvezujoče.



Domek si lahko postavimo po meri, a je laže uporabiti predpripravljene načrte. Wiiljinec kljub naprednosti ne dosega miške.



Špilanje z večjo družbo se od samotarjenja razlikuje dovolj za ponovno igranje.



Kljub švohotnemu wiiju lokacije lepo ujamejo dušo tropskega otoka. Kot v starih časih manko poligonov nadomešča domišljija.

Zabava leži v postopnem napredovanju, od glodanja kokosov do postavljanja vikendice s steklenimi okni in latrino. V štartu si lastimo snop načrtov (pomnite Arcanum, Falloutovci?), nakar po množici lokacij nabiramo ovijalke, kamenje in bambus. S tem ustvarimo osnovna orodja in primitivno pohištvo ter se z ravno pridobljeno sekiro in sulico vržemo nad les in ribe. Zraven kopičimo enormen nabor sadežev, oreščkov in začimb, s katerimi na vedno boljših štedilnikih počasi prihajamo do špagetov in ratatuija. Malce premalo vplivno je talanje nabiralniških ali kuharskih zadolžitev ostalim v druščini, so pa sotrpini vsaj dovolj inteligentni, da znajo pametno (samo)zadovoljevati potrebe. Premajhno vlogo imajo znanja, ki jih na začetku različno napolni izbira poklica, še manj na igrane vplivajo značajske lastnosti. Veselje zmoti še repetitivnost izdelovanja nekaterih polizdelkov, recimo vrvi. Za pošteno hišo je potrebujemo več ducat kosov, kar terja nekaj minut dolgočasnega ponavljanja zaporedja, podobnega specialkam v Mortal Kombatu (nagib za izbiro – Z za potrditev – klik na pravo kategorijo – klik na vrv – klik na accept – C za pohitritev časa – jovo na novo). Takisto manjka vodenje več ljudekov z več kontrolerji, dočim pred grafiko noben ne bo spuščal čeljusti. A kurbe slednje sorte na srečo ne kupujejo wiija in so PS2 že zdavnaj vrgle v smeti.
Vmesnik je preprost in čudovito neposiljen. Za izvajanje akcij ni treba risati silhuet cvetličnih lončkov, niti se pretvarjati, da odvijaš rolico toaletnega papirja. Toda nagibne sposobnosti niso zanemarjene: v bližini uporabnega predmeta eno od možnih akcij preprosto izbereš z nagibanjem nunčaka gor in dol. Učinkovito. Nadzor je sicer bolj neposreden, kot smo ga v seriji navajeni – namesto izdajanja nalog aktivnega Simčka direktno premikaš z gobico – a se za raziskovalno naravo špila odreže odlično. Daljinec večinoma počiva, zbudi se med mišarjenjem po menijih in gradnjo. Ostale tome hankse vmes upravlja umetna pamet, zato je, posebej pri treh naplavljencih in več, dogajanje na otoku vedno dovolj dinamično.
V temelju Castaway najbolj odlikuje pravi pristop k situaciji, ki nastane, ko se znajdeš izgubljen na otoku, brez elektrike in vegete. Običajno brezciljnost Simčkov zamenjajo vzemirljivo raziskovanje lično oblikovanega otoka (plus točke za hitro potovanje po zemljevidu!), gonjo za denarjem pa nabiranje znanja in surovin za samostojno izdelavo stvari, ki bi jih običajno kupili iz kataloga. Kombinacija vleče k igranju kot dobra knjiga in je lep opomnik, koliko radosti prinese igranje nečesa relativno nevidenega.



Na vulkanskem otoku najdemo tempelj, ki spominja na legendarni Indy 4: Fate of Atlantis.

83 *Retro izvoljenki naredi bikini iz kokosa, lijane in čilija. Woohoo!*
wii / PS2 / DS / PSP — Electronic Arts

NBA Live 08

Electronic Arts zastopijo ameriški fuzbal, razumejo se na hokej in niti evropski žogobrc jim ni več ukrajinska vas. Košarka pa ostaja pastorka, na katere rdeči riti se opečejo vsako leto znova. Live 2005 je sicer nakazal poudarek na resničnih elementih igre pod košem, pri čemer je ohranil arkadno zabavnost. Od tedaj pa je serija polna neposrečenih katastrof, tako na stari kot novi generaciji konzol ter na računalih. Še posebej so si gleženj zlomile next-gen izvedenke, saj sta bila tako Live 06 za xbox 360 kot Live 07 za XB360 ter PS3 zmedi brez repa in glave. Letos je bolje, a ne še dovolj.
Tako kot uživantski 2005 skuša 08 za Microsoftovo in Sonyjevo konzolo združiti akcijskost ter realizem. Na prvi otip ji to uspe. Prijetni grafični motor v družbi pisanega, le rahlo zaspanega komentarja prikazuje ravno prav oznojene igralce in fura animacijski sistem, ki nekoliko bolj kot prejšnji deli poudarja košarkaške finese. Ker je moč v obrambi samodejno spremljati kritega igralca in od tu stopati v blok, popravljati smer, skakati za banano, zbijati žogo, dvigati roke ter podobno, prodori pod koš niso tako enostavni kot lani. Več je stika med igralci, rinjenja in potiskanja, medtem ko uspeh trikov, ki jih izvaja desna gobica, bolj zavisi od tega, če imaš dovolj prostora. Čeprav superzvezdniki po zmogljivostih izstopajo, jih je mogoče dodobra zatreti z dvojnim pokrivanjem (morda celo preveč!), ostali pa takisto niso levaki in lahko prevzamejo breme ključnosti. Dobra novost je diagram, ki ga med igranjem prikličeš s knofom in ki pokaže, od kje je igralec najbolj, manj in najmanj učinkovit. To lahko spremeni strategijo, čeprav se vroče in hladne cone spreminjajo bore malo.
Vendar Live 08 ostaja arkada, na katero so zdaj bolj, zdaj manj posrečeno nabiti elementi realizma. Mestoma so le-ti kul, recimo ko ustaviš butasto prodirajočega napadalca, raztalaš banano z Nesterovičem in v O'Neillovem slogu zrineš iz rakete malega tečneža. A s tem vidikom se bodejo prehitre osebne v napadu in nelogični zgrešeni meti iz odprtih situacij, s čimer so skušali avtorji umetno ukrotiti tempo ter izid. Nadalje so tu elementi, kot so hitri preskoki animacije pod košem, kar botruje teleportaciji z roba rakete v zabijanje; še vedno pretirano enostavna prehajanja skozi obrambo, ki se lahko v dosti situacijah vrže na zobe, pa bo fasala koš; in zabrisane vloge, ki se dosti premalo razlikujejo. Centri, ki niso namenjeni doseganju pik, gredo recimo s parketa z dvajset in več točkami, shooting guardi ostajajo malodane praznih rok, višina ni ravno pomemben faktor. Takisto moti, da je utrujenost trivialen dejavnik in da lahko vso tekmo odigraš z isto peterico. Arkada gor ali dol, če ni povoda za menjave, se s tem izgubi del globine. Nekaj reči se da v enoigralstvu popraviti z drsniki in nasploh se v puščavništvu Live 08 še igra kot delna simulacija, ki razumno posrečeno združuje svetova akcije ter premisleka. Iluzija pa razpade na liniji, kjer je pozornost usmerjena na čim več točk in špil izpade kot malo boljši NBA Jam, še dosti bolj kot 2K7, ki je imel podobno težavo. In nato so tu problemi, ki verjetno izvirajo iz tega, da avtorji niso imeli dovolj časa za piljenje. Pod košem so soigralci prevečkrat neaktivni, saj se niti trudijo ne, da bi dobili skok. Športniki so nasploh kozlovsko okorni, ko gre žoga v out. Meti izza table so pogosti. Umetna pamet igra dobro, a nasprotne ekipe vodi skoraj enako. Primanjkuje strateških opcij – resda lahko izbiraš napadalne in obrambne igre iz kar zajetne knjige, določaš nivo pokrivanja, odrejaš dvojno kritje, spreminjaš matchupe in izbiraš med splošnima napadalnima taktikama. A to je premalo, saj je imel že NBA 2K7 petkrat več opcij. In naposled je tu manko svežih načinov. Igraš lahko skoraj nespremenjeno, standardno dinastijo (ta je okej, a lepo bi bilo doživeti nekaj bolj izvirnega ali mesnatega), furaš posamezna srečanja, sodeluješ v tekmovanju v trojkah in zabijanju, nastopiš na all-star ali rookie proti sophomore srečanju, rešuješ nakljčne ali namenske scenarije, sodeluješ v spletnih ligah ali se, kar je še največje presenečenje, udeležiš Fibinega svetovnega prvenstva. Poleg moštev iz lige NBA je v Live 08 namreč osem reprezentanc, in sicer ameriška, francoska, italijanska, argentinska, kitajska, nemška, grška ter španska. Kul, ampak prvenstvo je hudo omejen turnirčič na izpadanje brez predtekmovanja, zlasti pa z ubožnim naborom ekip, saj je osem za 'FIBA World Championship' kljub vsemu jako nizka cifra. Kdaj bo povabilo za predelavo v digitalno obliko dobila naša košarka, sedma z EP, ve samo EA-Bog.
Live 08 za xbox 360 in PS3 je sicer opazno boljša od lanske in predlanske verzije. Toda ravnotežje med arkado in simulacijo še vedno ni dobro in prisotnih je preveč težav ter pomanjkljivosti, da bi bila igra priporočljiva.



Naj še enkrat razjasnim: problem ni v tem, da bi bil NBA Live 08 bolj arkaden kot NBA 2K8 …



… saj je lahko arkada ravno tako uživantska oziroma prelomna kot simulacija. Nak, težava je v mnogih napol pečenih elementih in ne najboljšem splošnem občutku.



Tekmovanje v trojkah je primer lenobnosti, saj imajo igralci enake vroče točke za izmet. Finese tako že vnaprej odpadejo.



Letos je fris na šatulji Gilbert Arenas, športnik, ki igra in je goljufal v Halu 3. Brez heca.

66 *Je nad to košarkaško serijo sploh še vredno beSneti?*
xbox 360 / PS3 — Electronic Arts



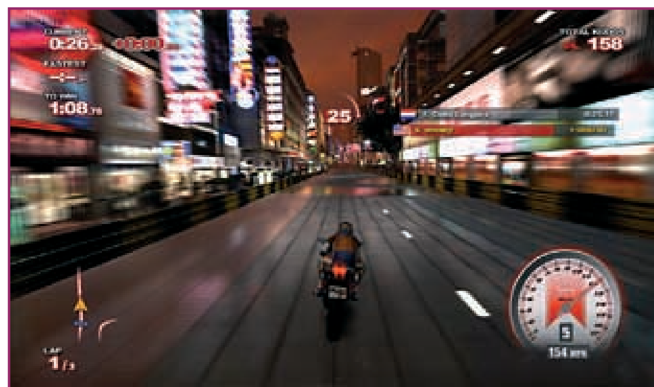
PGR 4

Veste, Bizarre Creations, tako rad bi vam verjel, da ste s štirico naredili igro, ki ste si jo od vedno želeli. Navsezadnje ste nam prav s to sladko pesmico vzbudili skomine, brenkajoč, da je to prvi Project Gotham Racing, s katerim se vam ne mudi. Še toliko bolj sem za vaše besede razrahljal zemljico, ker serije ne boste več razvijali, saj vas je kupil Activision. A kljub vsemu hotenju ne bi mogel reči, da je ta vaš labodji spev Labodje jezero dirkačin. Truda v določenih pogledih vam ne oporekam. Dodali ste štiri nova mesta, torej Quebec, Šanghaj, St. Petersburg in Macao, kar da z New Yorkom, Tokiom, Londonom, Vegasom ter Nurburgringom lep nabor okolij. Spremenili ste vozni model: ta je v dosti pogledih arkadnejši kot v PGR3 in bolj poudarja driftanje, v nekaj vidih pa se občutneje spogleduje s simulacijo. Radikalna mešanica je zanimiva, saj se športni avti številnih resničnih proizvajalcev, od ferrarijev prek saleenov do audijev, vozijo kot furije iz NFS, a jih je treba nadzorovati z realističnim lovljenjem zadka ter pospeševanjem. Sleherno prevozno sredstvo se obnaša samosvoje, da ne omenjam odličnega občutka hitrosti, ena a zvoka agregatov in čudovitih trirazsežnih kabin (katerih zoprnija je vnovič ta, da zasedajo preveč vidnega polja).



Vozniki v karieri naj bi se dinamično borili za točke. Opazil sem resničen minimum tega.

Potem je lepa poteza, da ste dodali motocikle. Spočetka so ti ene čudne kamele, katerih pomanjkljivost je nizka končna hitrost (??) in ki so stripovsko stabilne, ko jih skuša avto zriniti z asfalta. Dosti ljudi se nanje ne bo moglo navaditi in na srečo špil z njimi ne posiljuje. Nekateri pa bodo špricali ob možnosti gasiranja po zadnjem ali sprednjem kolesu in kazanju sredinca konkurentom. Z motorji je kanec drugačno nabiranje legendarnih kudov (poklonov), se pravi seštevanje točk za poteze tipa odnašanje riti, skoki in slično, ki sega še v Metropolis Street Racing. Kudi tvorijo dodaten sloj v PGR4, saj je nizanje teh priznanj čista droga in odpira nov pogled na sestavo prog, medtem ko je dodeljevanje nadgrajeno s kudi za hitrost.



Motocikle bi lahko nadgradili s tem, da bi jim dali ločeno prednjo in zadnjo zavoro. Jim moramo res mi prišepetovati take reči?

No, največja novost je vreme. Prisotna sta dež ter sneg različne moči, kar ni le izreden grafičen učinek, temveč vpliva na šofiranje in vidljivost. Furanje ene proge z istim avtom v suhem in v vodi lahko da krepko različni izkušnji, kar je najbolj opazno, ko sredi tekme začne rositi ali se snežni metež poveča. Tedaj en krog ni enak drugemu, za kar vam, Bizarre, dala svaka mehaničarka.

A vendar sem začuden, da niste bolje poskrbeli za kariero, ki se je iz niza tekem za kolajne preobrazila v koledar s številnimi dogodki na različnih celinah. Med njimi so enkratne dirke, v katerih dobiš fin avto, in zaporedja izzivov, katerih nabor je pisan, čeravno povečini vzet iz predhodnic. Grobo rečeno so na sporedu tekme za prvo mesto, najboljši krog, prehitevanje, eliminator, podiranje in ogibanje stožcev ter nabiranje kudov. (Ti štejejo za valuto in z njimi kupuješ nove dvo- ali štirikolesnike.) V navezi s spremenljivim vremenom in samosvojimi avti je dinamika kariere sprva navdušujoča. A dovolili ste si konkretni napaki, Bizarre. Prva je čisto tehnična: nobenega dogodka ne morem ponavljati. Med dirko sicer lahko stisnem restart, a ko prevozim ciljno črto, se rešim samo z resetom, drugače špil shrani položaj in adijo do naslednje sezone. Grdo. Druga težava pa je razpotegnjenost kariere, saj se začno kmalu ponavljati tako vrste izzivov kot steze. Ko sem šele sredi koledarja, isto progo pa sem videl že nekajkrat in osemindvajsetkrat peljal hot lap, mi začne jermen orenk padati. Ker enoigralstvo razen tega tvorijo le arkadni modus za zbiranje medalj, time attack proti duhcu ter preizkus vozil na testni stezi, to ni majhen hakeljc. Spodrsljaj je povezan z dejstvom, da so na voljo le mestne steze, ki so v tej seriji do kraja prežvečene. Res, malo jih je direktno iz PGR3 in nobena grda beseda ne sme leteti na njih mojstrsko sestavo, torej na to, kako so položeni ovinki, šikane, ravnice. Toda furanje med pustimi bajtami in okornimi gledalci je enako od MSR!

In nato so tu standardne zamere za serijo. Umetna pamet je znova hudo lesena in komajda zmore kak medsebojni prehitevalni boj. Poškodbe so zgolj vizualne, in še teh je komaj kaj; da bi vplivale na vožnjo, je pobožen up. In spet ni nobenega ukvarjanja z avti – jekleni konjiči so taki, kot so, in jim ni moč menjati ničesar, niti spojlerjev in gum. Halo?

Nič, Bizarre, takole je. Ustvarili ste dobro arkadno dirkačino z inteligentnim pridihom simulacije, ki se vozi super in vsebuje dovolj samosvojih elementov, da lenobneže v slogu Sega Rally pusti za sabo v orjaškem oblaku konjskih fig. Vendar pa me ne morete nafarbati, da je to špil, ki ste ga vseskozi želeli ustvariti, saj je prostora za izboljšave ničkoliko. Bomo videli, kdo bo zadevo prevzel.



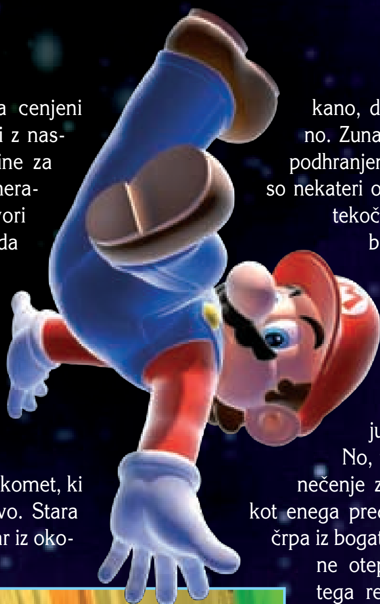
Spremenljivo vreme med dirkačine prinaša svežino. Nadvse kul so še sestava prog, kudi in raznolikost voznih modelov avtov.

79	***Sneti** ga besno natišči po Nurburgringu, a je tokrat že malce naveličan.*
	xbox 360 — Microsoft



3D kabine so vzdušne, a omejijo pogled. Na spletu, kjer so nasprotniki izurjeni, boste potrebovali vsak cm vidnega polja.

Super Mario Galaxy



Psssst! Slišite, kaj nam skuša cenjeni gospod Mijamoto dopovedati z naslovom prve prave mariovščine za sobni sistem, odkar je izšel nerazumljeni Sunshine na kocki? Govori nam, da je Mario postal tako velik, da je prerasel ta svet in da lahko nove izzive najde samo v vesolju. In da so se ploščadne arkade, vezane na Zemljo, izčrpale. Da njihova prihodnost leži med zvezdami.

Štart je temu ustrezen. Mariova naloga je kot tolikokrat doslej rešiti princeso Peach, le da se špil dogaja v vesolju, saj ima prste vmes komet, ki vsakih sto let preleti Gobje kraljestvo. Stara druščina se zbere ob praznovanju, kar iz okoliške črnine na predelanih barkačah uleti Bowser mlajši, zbombardira velikoučne fizlje na tleh ter jo podurha z Breskvico, da bi jo lahko foter v miru predelal v kompot. Ker bi bilo prekiniti s tradicijo v Mariovi igri tako, kot imeti za glavno opravilo v novem Need for Speedu kidanje drekcev poligonskih kužkov <krik iz ozadja>, je občutek nedolžne otroškosti nedotaknjen. Enostavna pravljična zgodbica, nabita z materinskimi čustvi, polaga temelje animirani resničnosti, v kateri je vse tako barvito in luštkano, da bi telebajski fasali sladkorno. Zunanjost je zaradi wiijeve strojne podhranjenosti na trenutke utrujena, saj so nekateri objekti grdo oglati in določeni tekočinski efekti na ravni gamecuba. A po drugi strani je SMG s spretno uporabljenimi osnovnimi barvami, kristalno čistostjo okolice in domiselnostjo oblik videti kot posrečena risanka. Risanka, v kateri ti poveljuješ junaku.

No, te ugotovitve ne bodo presenečenje za nikogar, ki je odigral več kot enega predstavnika serije. Galaxy pač črpa iz bogate mariovske zakladnice in se ne otepa zmagovitega recepta, ki je vse prej kot nategunski, saj med posameznimi deli minejo leta, namesto da bi jih Nintendo štepal kot EA svoje umotvore. Bolj kot za naslednika Sunshina gre za otroka legendarnega Maria 64, ki je vreščeče in otepajoče se 2D ploščade pred desetimi leti zvlekel v trirazsežnost. Novinčevo razbljeno sredico dobimo tako, da prizemljeni Mushroom Kingdom nadomestimo z vesoljskim in Peachin grad z vsemirsko ploščadjo novodošle princese Rozalinde, nakar tematske svetove zamenjamo s planeti ter namesto kovancev vstavimo kosce zvezd, ki rabijo kot valuta. Da nas po nivojih čakajo tradicionalne velike zvezde (sto dvajset jih je skupaj; v drugem igranju z Luigijem 121), ki jih zbiramo za napredovanje, je enako samoumevno, kot da se borimo z Bowserjem. Nadzorna shema, v kateri Mario potrebuje malo pospeška, da doseže hitrost, iz počepa ritensko skače bolj visoko v luft (še više, če se na vrhu zavrti) in zmore orenk hop v daljavo, ko do-dobra stopi na plin, pa se napaja iz M64 in je skrižana z ono iz New Super Mario Bros. za DS.

Je torej zgubani Mijamoto poln napuha <krik Snetija> in SMG pogreta župca, ki se hoče na wiiju z naslanjanjem na očaka uturiti tistim, ki že leta čakajo na novo pošteno mariovščino? Nak. Brezčasna zasnova Maria 64, igre, ki še danes deluje sveže, resda tvori jedro Galaxyja. A okrog nje leži plast za plastjo novosti, iz katerih nastane nov, skakalne uživancije poln planet. Tak, ki žanr plošadnic brcne v zadnjo plat najmočneje, odkar se je v tem poskusil kvartet Ratchet, Clank, Jak in Daxter. To doseže z dvema osnovnima prijemoma. Prvi je ta, da te ne veže na en svet, skozi katerega bi se premikal linearno, niti tega ne razdeli na tematske dele, povezane z magičnimi durmi, ampak te katapultira med galaksije. Izbiraš jih skozi gobaste observatorije na Rosalindini ploščadi, ki deluje kot Breskvičina utrdba v malem, v njihovem okviru pa je vedno odprtih nekaj svetov, v katerih največkrat ždi po več kvestov za zvezde. Za razliko od Maria 64 svetovi niso odprti, da bi lahko kadarkoli šel kamorkoli, saj je pot do zvezd vnaprej določena in večinoma linearna. Zato pa imaš lahko istočasno odprtih pol ducata zvezd in če ti slučajno pri kateri ne gre, se lotiš kake druge. Tak pristop seveda odseva wiijevo zaljubljenost v mini igre, saj gre za kvestne grižljajčke, ki trajajo od par minut do nekje pol ure, kar tr00 hardcore fanom M64 ne bo najbolj po godu. A hkrati je res, da si se v tistem Mariu dostikrat izgubljal in brezciljno blodil, česar bolj usmerjeni Galaxy ne pozna.

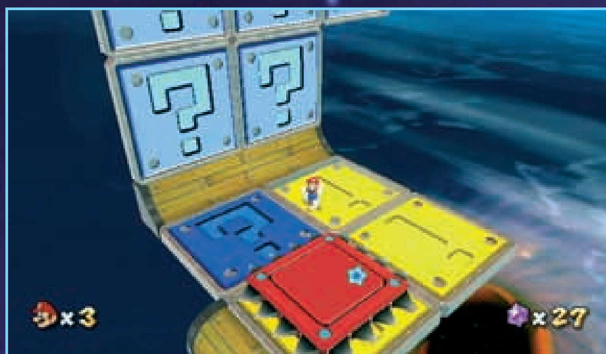
Druga odlika SMG je vsebina izzivov. Najprej običajno skakanje med platformami mutira spreminjajoča se gravitacija. Le redko si postavljen normalno, z nogami navzdol in z glavo navzgor, saj si te Galaxy



Če Mariu zmanjka treh enot zdravja, adijo življenje. Imajo pa večji nivoji nadaljevalne točke.



Znan pogled, kaj? Vsi svetovi niso ne okrogli, ne vesoljski. Nekateri so v bistvu zelo mariovsko normalni.



Razgibanost omogočajo tudi male puzlice, kot je tale, ki zahteva bistro hojo po stikalcih.



Dirke so za Maria obvezne in tale z manto pod ritjo je prav posrečena, čeprav so tekmovalci sposobni le napol.



Puščice kažejo, kam je usmerjena gravitacija. Že na desnem koncu zaslona se bodo obrnile in Mario bo skakal po stropu namesto po tleh. Zakon.

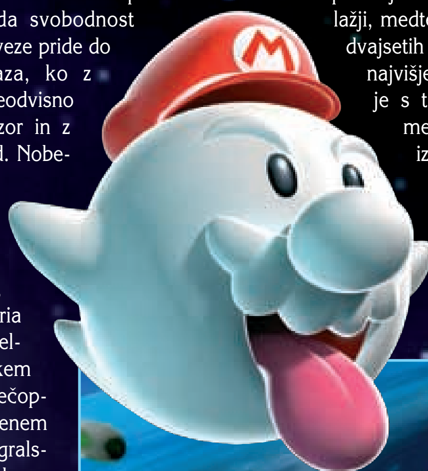
privošči na vse mogoče načine. Skačeš postrani, navzdol in v vseh smereh polnega kroga, čakaš, da te namagneteni podstavki izvlečejo iz rok težnosti, ki grozi, da te posrka v črno luknjo tam spodaj, pogled se seli v stranskega, nadvse podobnega New Super Mario Bros., kjer puščice težnost obračajo v vse štiri smeri neba ... Temu se pridružijo okrogli asteroidni svetovčki, ki jih obtečeš v nekaj desetih sekundah, a nudijo vseh sort prepreke, med katerimi seveda ne manjka kanaljic v slogu goombajev, pajkcev, netopirčkov in želvakov, ki jih s skokom spremeniš v kovance, z vrtečim se udarcem pa v kosce zvezd. V okviru enega samega kvesta dostikrat zamenjaš vrsto takih planetkov, se sčasoma spustiš v nedrja večjega sveta in se od tam izstreliš med zvezde, da se ti kar meša od menjavanja pristopov. Med letenjem sicer nimaš nadzora, je pa občutek fenomenalen. Vmes pak dirkaš na hrbtu morskega bitja, loviš ravnotežje na ogromni krogli, se spreminjaš v čebelo in duhca, kot zamrznjeni Mario ledeniš jezersko gladino in kot neranljivi mavričnež redčiš sovražne vrste, se bojuješ z orjaškimi robotskimi samohodkami, lavastimi hobotnicami ter zoprnimi čarodeji, vrtaš podvodne širjave s hitro rdečo lupino, se hakljaš



Mario z 'oblekami' kakopak mutira v razne alternativne oblike. Te mu dajo posebne sposobnosti za premagovanje ovir.

za modre obešalniške punkte, ki te odfedrajo naprej ali nazaj, se izstreljuješ z lepljivih izrastkov, naskakuješ leteče gusarske ladje ... Menjavajo se puščavski, ledeni, vodni in ognjeni svet, pa legasti, zeleni, podzemni, sladkorni, startrekovski in še in še – s tem, da nobena od teh ni ne parodija tipičnega materiala, ne (preveč očitna) kopirancija obstoječega. Za dodatno razburkanost poskrbijo kometi, ki spremenijo pogoje na planetu: priredijo dirko s temnim Mariem, te v šefovskem boju pustijo z eno samo enotico življenjskega soka, omejijo čas, pohitrijo grdavže. Vsaka taka nadgradnja je lepo načrtovana in prispeva dodatno zvezdo.

Ni treba dvakrat reči, da ima dvodelni igrator svojo vlogo. Samoumevno je, da analogna gobica na nunčaku usmerja Maria in da trzanje z daljincem sproži vrteči napad. Toda svobodnost naveze pride do izraza, ko z wiiljincem po zaslonu neodvisno od Maria premikaš kurzor in z njim pobiraš kosce zvezd. Nobeno samodejno vsrkavanje robe iz konkurenčnih iger ne pride blizu temule v SMG in nekaj čisto posebnega je, kako istočasno vodiš Maria ter švigaš okoli s pokazateljem. Če si bil kdaj v kakem špilu, kamoli ploščadi, večopravilen, si v Galaxy. Obenem je kurzor podlaga za dvoigralski način, kjer drugi igralec s svojim daljincem pomaga pri nabiranju koščkov zvezd. Omejeno, a fino.



Čemu potem ne 94? Zakaj ne 93, za božjo voljo, saj je Galaxy vendarle boljši od Sunshina, ki je svojčas dobil 92? En razlog je ta, da igra kljub vsej luštkanosti in odličnemu dizajnu ni hud presežek v igrarskem smislu. Morda je za to odgovoren sam žanr ploščadnih skakačin, ki ga stežka prištevamo med tiste, ki v drugi polovici tega desetletja krojijo prihodnost našega hobija. Rudimentarna zgodba, ozko usmerjeno igranje in močno zgledovanje po staroštah v okviru mariovskega izročila niso nič slabega. Toda vprašati se gre, če je tovrstno stopicanje na mestu kul za splošen napredek. Potem so tu težave s podvodno kamero, ki se včasih postavi tako nemogoče, da bi jo najraje fental, in nenatančno določanje oddaljenosti od objektov pod vodo. Ker podgladinskega početja ni dosti, to ni velik problem, a dokler traja, znaš čisto nekarakteristično za Maria škripati z zobmi. In naposled je za visoko, a ne stratosfersko oceno odgovoren element, na katerega Mijamoto ne more vplivati, vendar zaradi tega ni nič manj resničen: generacija wii. Kakor je naprava odlična in je s svojim dvojnim igratorjem v nedrja digitalne zabave privlekla ničkoliko džojstiških analfabetov, naval običajnih ljudekov pomeni, da jim je treba igre prilagoditi. Ker SMG ne pozna težavnostnih stopenj, je v primerjavi z Mariom 64 dolgo časa opazno lažji, medtem ko zadnje zvezde iz nabora sto dvajsetih zahtevajo ploščadno mojstrovanje najvišjega ranga. Ovojnica, ki obdaja špil, je s tem raztegnjena ravno toliko čez mejo udobnosti, da moti. Ploščadni izkušenež bo osnovni kvest, ki obsega dobro polovico vseh zvezd, končal brez večjih težav (in bil pri tem negativno presenečen nad kratkostjo in preprostostjo nekaterih nalogic, ki nikakor niso omejene na štart), levji delež kolajnic pa bo nabral, ne da bi se spotil. Nikakor nočem reči, da pri tem ne bo užival, saj bo le največji cinik dovolil, da bi si slaba volja ob lahkosti podredila otroško začudenje nad Mijamotovo načrtovalsko genialnostjo. A vseeno. Začetnika pa bo ujel drug hakeljc – temeljno nalogo bo opravil z več ali manj problemi, a nobenim nerešljivim, medtem ko bo dodatne zvezde v kufer basal z velikimi težavami in najverjetneje odnehal dosti pred kompletnim naborom. Razen, seveda, če v njem bije srce pravega igričarja.



V današnji poplavi iger s strelsko in srhljivo tematiko je Galaxy piš svežin. Ne le, da se ga ni treba bati pokazati otrokom, temveč je to celo priporočljivo, če jih želiš na prijeten način seznaniti z elektronsko zabavo.

Vendarle pa so to teoretska razmišljanja, ki ne zameglijo dejstva, da je Super Mario Galaxy prvovrstna igra in eden najbolj neposredno zabavnih kosov softvera letošnjega leta. Toliko raznolikosti, domišljije in dobre stare igralnosti srečaš redkokje, ne glede na žanr, 3D ploščadne arkade pa po tej izdatni selitvi v vsemirje ne bodo nikdar več enake. Mirno se torej izstreli tja, ne glede na to, ali si hardcore Mariaš ali wiijevski zelenec, kajti na zadnjem sedežu te spremlja gospod Mijamoto. Boljše družbe za izlet v prihodnost zvrsti ne boš našel.



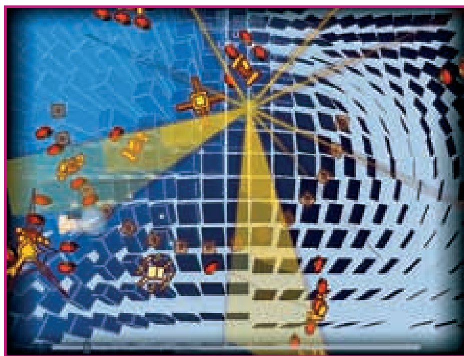
Za razliko od Zelde, ki je čistokrvna avantura, je Mario čistokrvno igranje. Tudi zato je v pripovedi in likih zaman iskati posebno globino.

91 *Sneti vesoljčke ponavadi strelja. Z novim Mariem bi jih raje objel.*
wii — Nintendo

EVERYDAY SHOOTER

Po slikah bi si človek mislil, da je podoba glavna lastnost Everyday Shooterja, šutemapa spod prstov enega samega programerja. Kanadčan Jonathan Mark je sestavil igro, ki je res videti drugačna od tipičnih streljačin te vrste. Tvoja ladjica je le malo večji piksel, ki v robotronski shemi kolje geometrijske oblike. Toda zunanjost je splošno vzeto poklon Mizugučiju in njegovemu spajanju poligonske bleščavosti z interaktivno glasbo. Trušča izstrelkov in eksplozij sploh ni, temveč poslušaš brenke kitarskih strun, ki spontano tvorijo vzdušne melodije.

No, bistvo ni v izvedbi, temveč v igralni mehaniki, kjer se vsak nivo igra po svoje in je običajno hommage kaki klasiki. Prvi po zgledu Every Extenda bazira na tvorjenju verig skozi krožne eksplozije. V drugem je to že puščeno vnemar in znajdemo se pred biološkimi gnusobami, iz katerih vznikajo baze in stolpiči. Spet tretja stopnja je naphana z robotki, ki špancirajo iz orjaškega očesa na sredi-



Zunanjost je na prvi pogled krneki, toda igro obdaja svojstven čar, ki ga nadgradi spreten dizajn nivojev in načina streljanja.

ni. Tako se ES izkaže za osem samosvojih streljank v enem, to vsebino pa dopolnijo odklepabilnosti, od spremenjenih pogojev in grafike do življenj.

Hkrati vse bolj dojemaš, kako bistra je ta igra. Čeprav za dosego zadnjega nivoja potrebuješ hude strelske reflekse, moraš veliko uporabljati možgane. Tvorjenje verig za točke, gruntanje vzorcev in odvozlavanje avtorjevih idej zahtevajo pozornost in trud, posebej ker se elementi nivojev tvorijo naključno. Sčasoma špil nadmudriš, a ostane zanimiv, saj nudi prefrigano svobodo pristopa. V vsakem delcu sekunde gre za odločanje med gotovostjo preživetja, ki ga spodbuja iztekajoči se čas, in tveganostjo pehanja za točkami. Dodatni taktični elementi so ročno zbiranje točk, digitalno osemsmerno nažiganje in večja hitrost pri gibanju brez streljanja.

Kljub močni konkurenci je Everyday Shooter za ljubitelja starošolskih pucačin jako priporočljiv. Izvedba resda ni totalno originalna, ni modusa za dva niti za enim PS3, kaj šele po spletu, in 10 $ se zdi veliko za igro z osmimi leveli, skozi katere je treba v kampanjici vsakič od začetka. Toda igralnost je uravnotežena z lekarniško vago, dočim ves špil deluje edinstveno in sveže. V nafilani areni šutemapov tega ni lahko doseči. ***Sneti***

Sony playstation 3 10 $

MUTANT STORM EMPIRE

Kot nadaljevanje enega boljših shoot'em-upov so Empire obdajala pričakovanja, ki jih je izpolnil le delno. Temeljni elementi so kajpak Robotronova nadzorna shema, pogled od zgoraj, pinjaunje sovragov in oglato-odbita neonska grafika v znanem slogu. Vendar špil napreduje drugače od Reloadeda: namesto da bi te vodil skozi zaporedja statičnih prostorov, ustvari četvero mutantskih svetov s po štirimi nivoji, ki segajo od pravokotnic prek poto-



Ker med crkotom in oživitvijo ni pavze, si lahko v desetih sekundah ob dve življenji.

vanj v levo ali desno med laserskima žarkoma do hodnikov med sobanami. Raznolikost pojijo tudi pisan nabor biološko-tehnoloških sovražnikov, vegasti zidovi in prepreke, za katerimi se lahko skriješ. Upoštevajoč to in lastnosti nakaz je prebrisano obnašanje nuja, saj se brezglavost kaznuje in šest življenj gre po gobe, preden se zaveš. Takisto je dobro šparati omejeno količino močnega streliva za hujše ovire. Za mnoge pa bosta velika draž co-op in tekmovalni multiplayer po Livu.

A žal ima Empire pomanjkljivosti, med katere niti ne sodi dokajšnja težavnost že na 'belem pasu' (prva od petih zahtevnosti). Večja težava je količina vsebine, saj je med šestnajstimi nivoji par dolgih, a tudi nekaj zelo kratkih. Konec dosežeš v uri in pol, vmes pa manjka tako resnejših šefov kot resne spodbude za ponovno igranje, saj globine ni dosti. Nivoji so v Reloadedu načrtovani bolj domišljijsko, povrhu ni pobiranja bonusov in nadgradenj ne plovilca, ne orožij. Zaradi tega si ves špil obsojen na isti kanon, hitrostrelko in premikanje. Tako pri ponovnem igranju v valovih izredno agresivnih beštijic preizkušaš zlasti reflekse, ki pa imajo seveda naravne meje. To najbolj občutiš proti koncu, ko je na rjavem in črnem pasu vse skupaj že



Žuželčje gomazeči nasprotniki te zelo hitro stisnejo v kot, če ne manevriraš kot pobesnel.

prav ridikulozno zafrknjeno in komaj še fer.

Empire ni slaba nažigačina, a se je žanr, medtem ko sta PomPomovca garala na njej, izpopolnil z izdelki, kot so Blast Factor, Super Stardust HD, Everyday Shooter in Nucleus. Na Live Arcade prihaja sublimna Ikaruga, medtem ko stari Reloaded nudi več vsebine ter primerljiv nivo taktičnega užitka. Pričakovali smo več! ***Sneti***

Microsoft xbox 360 10 EUR

NUCLEUS

Nucleus na prvi pogled spomni na Blast Factor, saj ju družijo dogajanje v biološki celici, dvogobičen nadzor in prezrtost pri splošni publiki. A tu so podobnosti končajo. Če je BF nažigalščina, kjer štejejo robotske motorične spretnosti in zaznavanje milijona objektov, je Nucleus njeno nasprotje. Gre za reševanje miselnih zagonetk oziroma za strateški špil, preoblečen v robotronščino. Znajdemo se v vlogi nadzornika počasnega, spermiju podobnega organizma, ki bije boj z bakterijami, virusi in šefovskimi kreaturami v obliki celičnega jedra. Poleg streljanja ima bitjece na zalogi par trikov, kot sta grabljenje prostih celic in brizgalni pospešek. Prvo je kul za gradnjo celičnih sten za skrivanje, slednje pa za izmikanje in strateško porivanje celic v zlobno zalego. Vsaka uničena biološka entiteta, tako kot v naravi, ob smrti sprosti beljakovine. Ko jih nagrabimo petdeset, lahko sprožimo proteinsko bombo. A za istim se pehajo bakterije in virusi ...

Skozi prvih sedem nivojev nas špil vodi za rokico, a



Misije odklepamo sproti ob napredovanju. Ko so odklenjene, jih lahko poljubno izberemo za ponovitev.

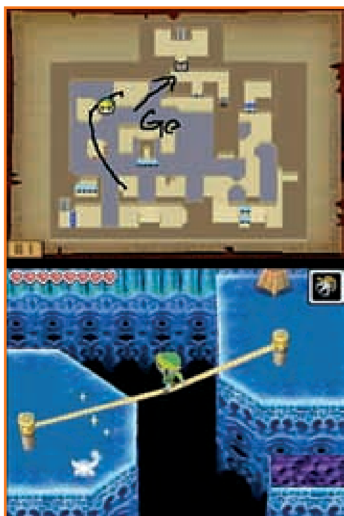
tu večina igralcev žal odneha, saj pričakujejo megalomanski razčefuk. Hec je v tem, da cilj ni kar najhitreje izvesti biološkega genocida s proženjem bomb, temveč delanje tega na pameten način – z upoštevanjem namigov in rabo okolice. Težavnost v obliki zvitosti kanalij v vmesnem delu eksponentno naraste, v naprednem pa nam da jasno vedeti, da brez dosti vaje in mozganja nimamo za burek. Dejansko si primoran vsako misijo naštudirati do potankosti in načrt brezhibno izpeljati. Ob koncu največ šteje hitrost izvedbe, čemur se prištejeta energija in beljakovine. Spretno zastavljenih misij je kanec več od štirideset in se razprostirajo skozi omenjene sklope.

Na videz bi lahko Nucleusu očitali nedodelanost in slabo izvedbo, vendar le v okviru hitrih, adrenalinskih pucačin in prvih misij. Kasneje igra zasije v pravi luči: kot dodelana 2D nažigačina, ki z močnimi miselno-strateškimi elementi zleze iz kalupa. Če bi avtorjem to drugačnost uspelo razkriti prej, bi bil špil ljudski, tako pa so ga za svojega vzeli samo hardcore geeki. ***Raveer***

Sony playstation 3 10 $

ZELDA: PHANTOM HOURGLASS

Da je Nintendo zopet na vrhuncu poslovne moči, čivkajo že flamingi. Vendar kjotski velezaložnik uspeha ni dosegel s ponavljanjem vzorcev iz preteklosti, marveč tako, da je stare koncepte spojil z zahtevami nove dobe. EUR nabira na račun poceni, vsakomur razumljivih igralnih mašinc, kot sta wii ter DS, in softvera, ki se dobrika vsakomur, ki ga prinese mimo. Touch Generations, bejbi. Ker smo vsi malo šeprtljavi!



Iz Hourglassa dobro igro naredi zlasti nedotaknjena kultna mešanica avanture in akcije.

Ukrep sicer ni na delu povsod, a Phantom Hourglass je gotovo prirejen splošnosti. Igra se začne po Wind Wakerju z gamecuba, ko naš junaček Link in poskočna gusarka Tetra ploveta po morju alternativnega Hyrula – kar od nekod uleti strašljiva Ladja duhov in Tetro ugrabi. Na fantiču v zelenem je, da jo reši, pri čemer seveda razkrije zaroto večjih razsežnosti. Štorija je bolj konkretna, kot je za Zelde običajno: dosti je govorjenja ter humorja, vsebina se manj zanaša na prispodobe in odmaknjeno pravljičnost. Kup je novih likov, od dobičkarskega kapitana, ki posodi ladjo, prek svetleče vile v slogu Navi do starca, v katerem se skriva več, kot se zdi. Jasno, če hočeš narediti igro za širok krog ljudi, mora biti vsebina razumljiva, zato PH spomni na jutranjo risanko. Sploh ker je izveden v impresivni obrobljeni grafiki, kakršno je proslavil Budilec vetra. A zgovornost ni nujno dobra. Če filozofskosti dodaš toliko mesa, mora to biti dobro napisano, zanimivo in peljati do nečesa globljega. Žal pa se otroška štorijica izkaže za trivialen izgovor za pehanje akcije naprej.



Link je še vedno nem, zato pa je okrog njega toliko čveka, kot pritiče špilu, narejenemu za mladež.

Najbolj ga nasrka Link, ki se iz elegantne prispodobe junaka prelevi v tipično dobričino, ki teka po opravkih in se matra za bledo babo.
Geslu primernosti za vsakogar sledi nadzor, saj za premikanje in dejanja ne uporabljaš križca in gumbov, ampak pero. Sprva je nenavaden občutek, da hodiš z drsenjem peresa po ekrančku, sovrage tepeš in objekte prijemaš s tapkanjem in 360-stopinjsko režeš z risanjem krogov. Enako meriš z lokom, lučaš bombe, prožiš čveke, delaš prevale ... Mestoma se Link ne odzove tako, kot bi si želel, a se navadiš in razen tega, da si znaš z dlanjo zakriti dogajanje, večjih težav ni. Vseeno bi ne bilo napak, da bi vključili alternativno kontrolno shemo. Takisto je pero nujno pri plovbi med otoki: na karto vrišeš pot, nakar spremljaš hitro samodejno furanje, po občasno uletelih nakazicah prožiš kanon in preskakuješ ovire. Nadalje se da risati po zemljevidih, ki so vidni na gornjem ekranu, ker je uporabno za beleženje (čeprav bi bil boljši dnevnik s praznimi stranmi). No, izkoristek DSovih lastnosti se tu ne konča. Nadzoru s perescem in kracanju po kartah se pridružita pihanje ter tuljenje v mikrofon in poklapanje polovic, dočim je eden od šefov

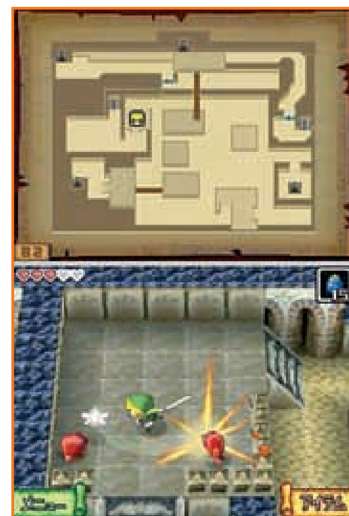


domišljijsko prilagojen razdeljeni zaslonskosti. Za dobro mero je dodan zanimiv, čeprav plitek multiplayer za lokalno ali po internetu povezana DSa (vdelan je download play za tiste z enim modulom). V njem eden nadzoruje Linka, ki zbira kristale, drugi pa usmerja stražarje.
A četudi so tehnikalije nove, je igra staromodna. Kultna mešanica akcijskega mlatenja, raziskovanja, ploščadenja in reševanja ugank je nedotaknjena, enako kot sistem bluzenja po nadsvetu in spuščanja v templje. Hourglass obojega ne nadgradi, saj se zadovolji s kopiranjem. Tepež je vnovič ajnfoh, saj z dosti udrihanja in nekaj izmikanja & samodejnega bloka padejo vse običajne kanalje. Predmeti so vzeti iz predhodnic, od orožij do opreme – bumerangu, loku, bombam, srcem, lopati, rupijam in podobnim zeldaškim tipičnostim se ne pridruži nič bistvenega, razen peščene ure iz naslova. In uganke? Po eni strani tako v ječah kot na otokih čaka množica samoumevnih do zaguljenih miselnih lešnikov. Ti temeljijo na akcijski spretnosti (boj, avtomatično skakanje), stikalih, ploščah v tleh, kipih in podobnem, ter



Edinstvene DSove lastnosti omogočijo kracanje po karti in izbiranje dejanj z dotikanjem ikon.

DSovih posebnostih. Nedvomno so puzle najsvetlejša točka igre, je pa grdo pokroviteljsko, kako te špil z obiljem namigov praktično do konca vodi za rokico. Saj je res, da ti ni treba barati folka in se posvetovati s ploščami. A to je blažev žegen: če so tam, jih malokdo ne bo preveril.
Številni deli serije so običajnemu svetu dodali alternativnega oziroma vpeljali predmet, s katerim si manipuliral z okolico. Hourglass da svoh novost: peščeno uro, ki onemogoči, da bi ti zlo okolje v nekaterih templjih sesalo energijo. Ko se zrnca iztečejo, jame Linkova življenjska sila pojemati pri gibanju povsod razen po označenih predelčkih. Mehanika je že sama po sebi nevznemirljiva, nadalje pa jo pohabita dodatni čas, ki ga dobivaš iz posod, in nadgrajevanje na bonusnih otokih. Kriza je le, če se prevečkrat razkriješ fantomskim stražarjem. Ti varnostniki Zla se po hodnikih templjev gibljejo po vnaprej določenih poteh, Če te zasačijo in ti ne uspe steči na varno območje, ti z enim udarcem znižajo nivo peska v uri in te ruknejo na začetek nadstropja. Mimogrednost niso, saj jih je veliko in so do samega konca neranljivi, tako da zahtevajo veliko dolgoveznega tiholazenja. Njihovo premikanje je namreč lenobno in skriptano ter orenk manj kot inteligenco in spretnost zahteva ždenje po kotih. Posebej pa so tečni, ko se nabildajo, se opremijo s kamerami in dobijo sposobnost gledanja skozi zidove.



Zmeraj ni dobro samo mlatiti, toda nebrzdano mahanje te spravi skozi veliko večino obračunov.

Tedaj hočeš vodji projekta Daikiju Ivamotu prišepniti, da ni dovolj moder za režijo tako velike igre. Predvsem pa si ga želiš nabunkati, ko ugotoviš, kakšna je krovna struktura. Po nabirki dobrot iz manjših templjev se namreč vedno znova vračaš v osrednjega, kjer se skozi gornja nadstropja spet in spet prebijaš do globljih. Nekaj bližnjic je, a postopek je utrudljiv in enoličen. Mijamoto in Aonuma si na kaj takega ni bi upala niti pomisliti!
Kljub zameram igra ni slaba. Stara magija se bohoti po marsikateri njeni ravnici, uganke so na nivoju, če se le znaš zadržati in ne barati namigov, izkoriščanje DSovih lastnosti je sijajno, medtem ko ves špil preveva sladka zeldaška strast po čistokrvni fantazijski avanturi. Temeljne vsebine je za petnajst, dvajset ur, tajn še za deset. A hkrati ni dvoma, da je to občutno manj napredna ter kompleksna Zelda, kot smo jih vajeni, saj je vračanje v glavni tempelj sitno, novi predmet pa k izvirnemu ali zanimivemu igranju doprinese komaj kaj. Touch Generations, bejbi. Vsi enaki, vsi malo bolj neumni! **79** ***Sneti***

Nintendo **DS**

FINAL FANTASY TACTICS

Težek, pretežek je bil ta opis, in dolgo igranje kosa hištorije. Ničkoliko samotnih večerov je minilo ob Final Fantasy Tactics: War of the Lions, obnovljenem strateškem frpju s playstationa 1 izpred desetih let. Bržda sem v zadevo vložil nad petdeset sploh ne enoličnih ur, kar sta spoštovanja vredni cifra in lastnost. A to ni čudno, saj je igra totalna legenda. Resda gre že za njeno drugo predelavo, vendar so prejšnjo izdali za šibki game boy advance (J126, 86) in je bila opazno pootročena. War of the Lions za PSP je prava stvar, saj ohranja izvirno štorijo, zunanjost in igranje, pri čemer se prilagodi širokemu zaslončku. Nadalje zgladi in premeče nekatere dejavnike ter doda nove like, sveža poklica, brezžično ad hoc bojevanje za bližnja peespeja in čudovito izrisane vmesne sekvence, ki mejijo na umetnost. Ustvaril jih je talentirani Akihiko Jošida, oblikovalec likov za izvirni FFT, in so v svojem svinčnikasto-sepijastem slogu pravi cukrčki. Škoda le, da vtis malce kvarijo upočasnitve pri metanju urokov in da ni internetne povezljivosti, kjer bi svojo druščino, tako kot v ad hocu, v par načinih postavil nasproti drugim komandantom.

Vojna levov beleži prizadevanja mladega Ramze Beoulva, nezakonskega viteškega sina, ki se znajde v vlogi zaščitnika naslednice prestola dežele Ivalice. (Igralci Final Fantasy XII – da, to je isti svet.) A čeprav je protagonist klasičen blontni mladenič, se fabula ne plete okrog njegove prirojene pravičnosti in tipskega Zla, marveč skozi tople osebe in krute dogodke spremlja zlasti politične spletke. Na dnevnem redu so, kot bi brali Georga R. R. Martina, zarote, umori, menjave zavezništev in izdaje, pri čemer se igra sprašuje po vrednosti morale ter skozi prizmo demokracije preučuje fevdalizem. Vse skupaj preveva starodavna legenda, katere odsevi se kažejo v sodobnosti in subtilno usmerjajo dogodke. To ni prežvečena štorijica za deco, temveč resnobno, mestoma do solz ganljivo beleženje človeške pokvarjenosti, pohlepa in krutosti, v katerem pa nihče ne stori ničesar brez razumljivega razloga. Težko je pokazati na negativca in marsikdo bo bolj naklonjen surovi jasnosti spletkarjev kot dobričinskosti glavnega junaka. A le, če bo sposoben doumeti zapleteno angleščino, ki pod patino starinskosti skriva veliko literarno vrednost! Štorija na bistvenih mestih napreduje skozi vmesne animacije, v glavnem pa skozi veliko količino teksta v stripovskih oblačkih. Občudovanja vredno je, da špil izpade resen kljub risankasti grafiki in figuricam, ki predstavljajo like. Učinek je silen, ko legostricljasta figura brutalno premlati nemočnega zapornika ali zakolje izdajalca. Da bi ti pri tem srce obdala tesnoba, ni treba krvošprica.

Velikega spektakla, bliskajočega se klanja in orjaških bojišč s stotinami enot ne gre pričakovati. Prav tako ne uzreš druščine na eni in pošasti na drugi strani, kot je običaj za azijske frpje. A čar FFT leži drugje. Pred tabo se odpirajo manjša izometrična bojišča, razdeljena na kvadratna polja, po katerih se liki potezno gibljejo, udarjajo, žlampajo napitke, coprajo in izkoriščajo sposobnosti. Teren je različnih višin in lastnosti, s čimer doda strateški element glede dosegov urokov in orožij ter njihove učinkovitosti, tako da brezglavost odpade. Itak pa jo zatreta že presenetljivo napredna umetna pamet, ki ima splošen načrt in dobro ve, koga se kdaj lotiti, ter zložno odvijanje, kjer je treba vsako dejanje izbrati iz praktičnih menijev in podmenijev. Sistem je jasen in nezapleten, kar pa ne pomeni, da je plitek. Dejavnikov je veliko, od tega, da si lahko enote zaprejo pot in tvorijo ozka grla, prek dejstva, da po smrti še tri izmene ležijo na bojišču in zapirajo polja, do sposobnosti, ki lahko v trenutku obrnejo položaj, in njihove D&Djske naključnosti, odvisne od doseženega nivoja. Veščina rend weapon more denimo uničiti orožje v roki, in če žrtev v žepu nima sposobnosti reequip, da bi pripravila drugo krepelo, ji lahko trda prede. Ker je treba veščine urediti pred ravsom in so omejene na eno za vsako kategorijo, to pomeni pripravo pred vsakim zahtevnejšim bojem. Kdor rad trepetavega želodca čepi pred votlinami in študira, kakor naj opremi like, bo znal ceniti ta element.



Štorija je izdatno boljša od one iz FFT Advance in zraste tudi nad izvirnik. Prevod so naredili docela na novo.



To ni klasičen FF, saj Tactics z njimi povezujejo le phoenix downi, chocobi, gili in te reči.



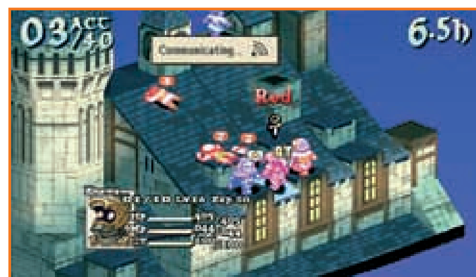
Večigralstvo pozna tako bojevanje eden proti drugemu kot co-op v dodatnih misijah pri trgovcih.

Začuden pa bo še nad nečim: nad fleksibilnostjo sistema poklicev. Ta čepi v srčiki FF Tactics in omogoča, da med boji vsak lik spremeni službo v eno od tistih, ki so mu dostopne. Seznam se začne z oprodo in zdravilcem in se grobo rečeno razcepi na bojevnike, kot so vitez, lokostrelec in menih, ter coprnike, ki so zdravilski, napadalski ali kaj tretjega (recimo časovni mag, ki fura uroke tipa haste in slow). Poklici imajo nabore sebi lastnih veščin, razdeljenih na vrste, ki so povezani s tem, kaj lik počne v boju. Če uporablja napitke, bo nabiral izkušnje za poklic alkimista, če meče napadalne uroke, bo profitiral kot črni vešč. Toda osebe imajo lahko pripisano še eno lastnost poleg tistih, ki jim jih nalaga osnovna služba, to pa vzamejo s seznama že doseženih. Se pravi: lik lahko vse vloži v viteštvo, kar pomeni, da ima dosti HP in je silak pri vihtenju meča. Kul. Ampak če je prej postal orenk kemik in je šele potem začel pridobivati EXP kot vitez, more med bojem uporabljati eno od lastnosti z zvarkarjevega seznama, denimo rabo napitkov. S tem se razširi njegova uporabnost in se prilagodi taktika. In če se kot vitez odloči, da bo ratal bel mag, bo lahko imel s sabo eno vitezovih sposobnosti, kot je uporaba težkega oklepa. Na ta način lahko z dovolj truda sproduciraš zanimive like, ki niso vsemogočni, saj imajo poleg veščin trenutnega poklica na zalogi samo eno sposobnost iz obulusa ostalih. Prave razsežnosti sistema začneš dojemati šele v poznejših fazah, ko je treba pazljivo izbirati službe in lastnosti. Pri tem je zlata vredno, da imaš vedno možnost samodejne optimizacije opreme. Orožja in ostale reči dobivaš pri trgovcih, ki domujejo na lokacijah nadsveta. Ta je predstavljen kot 2D zemljevid z vročimi točkami. Nekatere so miroljubne, na drugih lahko pride do spopada, kar je odličen kompromis med naključnimi boji, vidnostjo sovragov na zaslonu in izbiranjem bitk po želji.

Na ta način Final Fantasy Tactics bleščeče spleta potezno strategijo in frpjaštvo, čemur doda izredno pripoved ter inteligenten dizajn. Drži, da je njena počasna poteznost v teh akcijsko naravnanih časih sama po sebi neprivlačna za večino; da je temeljna podoba nekam okostnjaška; da bo zgodbo zaradi težke angleščine sposoben spremljati le malokateri Slovenec; in da manjka kakih res impresivnih monstrumov, saj je seznam nasprotnikov dosti človeški. Lista sposobnosti za nekatere poklic bi lahko bila še daljša in pasalo bi nekaj dodatne globine v njihovi uporabi. Takisto je treba vedeti, da je War of the Lions hardcore igra, ki te urno prepusti lastni iznajdljivosti in ki ubite like, če jih do časa ne oživiš, za vedno pokoplje. Nemara je preveč bojev moč dobiti z dobro staro tlako (grind) za EXP namesto s pametjo, čeprav je res, da ti igra prireja nasprotnike med naključnimi boji. Predvsem pa je taktična plat bolj omejena, kot če bi šlo za samostojno potezno strategijo, in vedeti je treba, da je žanr strateškega frpja z izdelki Nippon Ichija (Disgaea in kompanija) po tej plati napredoval. A kar špil izgubi na terenskem taktiziranju, pridobi v čistem igranju vlog, ki je na izredno visokem nivoju, spoj s potezno strategijo je jako posrečen, zamere pa so pretežno želje, ki jih spodbuja izreden dizajn, in opozorila tistim, ki igre ne bodo sposobni dojeti.

S Final Fantasy Tactics dobiš globoko in nerazvlečeno dolgo strateško frpjko, ki po desetih letih izdatno preseneča z zasnovo ter navdušuje s kompleksno pripovedjo, kakršnih so igre sposobne vse manj. Ava biseru-legendi. **89** ***Sneti***

Square-Enix **PSP**



Druga polovica je z dobro druščino lažja. A tu je dodatna temnica, ki stvari postavi na pravo mesto.

DONKEY KONG JUNGLE CLIMBER

Donkey Kongu ni lahko. Senca rdečega vodovodarja, v kateri se je vedno skrival, je velika, zaloga banan vztrajno ponika, tolšča, ki se je od njih nabrala, pa je dosegla rekordno debelino. Ravno zato se je DK odločil, da je treba nekaj spremeniti, in dobili smo prvo skakačino z oslovsko opico v glavni vlogi za DS. A kot pove naslov, se bo po džungli manj skakalo in več plezalo. Opičnjak se lahko z rokama (levi in desni stranski gumb) oprime



GBAjevska grafika in enolične melodije DKju nekako ne pomagajo.

priročnih ploščadi in se tako spretno pomika po džungli, medtem pa nabira banane, posebne cekine in ostale drobnarije, ki ležijo na poti. Da dosežemo višje ravni, se moramo ob pravem trenutku izstreliti v zrak in se oprijeti nove platforme. Nadalje Kong s prevalom povozi sovrage, z metanjem kamenja jim raztrešči lobanje, z Diddyjevo pomočjo pa skoči še više. Resda je nadzor nekoliko nenavaden in potrebuješ kake pol ure, da se ga dodobra navadiš, a ko ga imaš v malem prstu, lahko izvajaš poštene akrobacije.

Toda žur ne traja zares dolgo. Ne rečem, na začetku je divje muvanje po džungli zabavno, toda ideje se začno hitro ponavljati in niso nadgrajene. Za nekaj vmesnega razvedrila je poskrbljeno z mini igrami, a tudi te niso nič posebnega (zbiranje banan v velikanskem sodu, hitrostno plezanje). K upadu motivacije pripomore težavnostna krivulja, ki začne sredi špila strmo naraščati in ostane na visoki ravni prav do konca.

S slabimi desetimi urami igranja je Jungle Climber spodobno dolga 2D platformijada, ki pa zavoljo enoličnosti in visoke težavnosti ne bo našla dosti ljubiteljev. **68** ***Jurec***

Nintendo **DS**

SILENT HILL

Od vseh predelav, ki zadnje čase kapljajo na telefone, je mobidični Silent Hill še najbolj presenetljiv. Že v teoriji si ne predstavljam, kako bi lahko na tako majhen ekran spravil grozo Tihega brega, da o srhljivem zvoku ne govorim. A dvomom navkljub je pariškemu Konamiju to do določene mere uspelo.

Špil te postavi v vlogo Bena, ki se po tridesetih letih vrne v sirotišnico, kjer je



Kljub majhnemu zaslonu špil vzbuja kurjo polt in srhljive občutke.

preživel otroštvo. Kot je značilno za SH, sprva ne zveš pravega razloga za obisk, ključ do rešitve pa se skriva v preteklosti, saj je bil Ben s še tremi otroki edini, ki je preživel množični pokol. Sirotišnico, ki je v celoti sestavljena iz mirujočih ozadij, si ogledujemo iz prve osebe, lik pa vodimo s kurzorjem, tako kot v klasičnih avanturah. Podobno kot pri konzolnih različicah je treba v številnih sobah najti sledi, reševati uganke in seveda opraviti z grozljivimi monstrumi. Ko se ti prikažejo, je treba s pritiskom na gumb izvleči orožje in z nekaj natančnimi streli uničiti prežečo zalego. Tepež poteka enako kot raziskovanje, le da se kazalec spremeni v tarčo in je njegovo premikanje bolj okretno. Žal vtis kvarijo enostavne uganke, ki za rešitev zahtevajo malo možganskega truda. Čez čas pa začne najedati enolična, ponavljajoča se zvočna podlaga. Očitno bo moralo preteči še dosti krvi, preden bomo v špilih za mobitele zaslišali kvalitetno glasbo.

Mobidični Silent Hill seveda ni niti tako grozen, niti tako zabaven kot starejši bratje. Je pa soliden kratkočasnik za fane, ki čakajo petico in Origins za PSP. **76** ***Jurec***

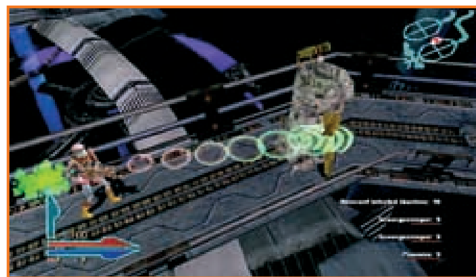
Konami **java**

ALIEN SYNDROME

Bip bip bip bip! Sporočilo iz daljnega vesolja: <robotski glas> "POZOR ČLO-VEŠ-TVO! K VAM PRI-HA-JA NE-VAR-NOST IZ DRU-GE GA-LA-KSI-JE! TO JE IG-RA KI VAM BO SCVR-SCVRK-<bzzzt>-<error> -SCVR-KOTNILA DE-EN-KA IN VAS ZMU-TI-RA-LA V GNI-LE MAN-DA-RI-NE!" Kaj pravite, banda, upoštevamo masaž? Jaz pravim, da ga. Predvsem ker je omenjeni groznigrozni špil že tu. Reče se mu Alien Syndrome in dejansko hočeš po ukvarjanju z njim polnih pljuč zadihati vakuum. Manj boli.

Na kratko rečeno, ker se mi res ne da več ukvarjati s tem grižastim izločkom na smrt bolnega traalskega hroščatega krvoloka, gre za tretjeosebni sekljaški akcijski frp v slogu Marvel Ultimate Alliance. V nedefinirani futuri nadzoruješ prsato vojakinjo, ki naleti na začetek tuježivljenjske invazije in ji ne preostane drugega, kot da se prebije do konca trmastih valov tujezlatnežev. Na mestu so vse tehnikalije, ki jih od žanra pričakuješ, se pravi izbira poklica (razdelitev po liniji učinkovit od daleč ali blizu) napredovanje v sposobnostih, kup orožij, šefovski boji in boleč palec od besnega stiskanja knofov za strel ter udarec. Pač od zgoraj buljiš herojno, drkaš knofe in se s tem prebijaš skozi nesrkončne valove gnusob, za kar dobivaš EXP ter novosti, da laže ugonobiš še več kanalj. Klasika.

Tisto, kar ti raztrga trebušno prepono, je način, kako so ti elementi izvedeni in skupaj dani. Bolj dolgočasnih, bedno izgledajočih stopenj še nisem videl, enako ne manj domišljijskih orožij. Poglavje zase v knjigi uspavank so sovražniki, ki pojem klišeja s črvjelovkasto-žuželkastimi oblikami dvignejo na nov nivo in dajejo minimum tak-



Zvrst akcijskih frpjev je očitno pribežališče največjih nesposobnežev med razvijalci!

tičnega izziva. Valovi so tempirani slabo, nadaljevalne točke so razpostavljene butasto, težavnostna krivulja je slabo potegnjena. Za nameček je na PSPju merjenje nerodno in precej težje kot na wiiju.

Bip bip bip! PO-ZOR! KRV-NI SLAD-KOR TI JE PA-DEL! PO-JEJ GNI-LO MAN-DA-RI-NO! Štima. Raje mehko blato kot Alien Syndrome. **23** ***Sneti***

Sega **PSP / wii**

VALHALLA KNIGHTS

Frpjke so vedno veljale za zvrst, ki te potegne in ne izpusti, preden je do konca ne obdelaš. Tako kot ima kvalitetna gejša nežno polt in ljubek glas, ima dobra frpjka napeto rit, ee, štorijo ter kakovosten igralni sistem. Če takoj zaznaš manko obveznih dobrin, si se verjetno znašel v romunskem bordelu.



Da v bojih nastopa šest likov, se sprva zdi zanimivo. A že po nekaj rundah ugotoviš, da ne deluje dobro.

Valhalla Knights so po tej spretni analogiji cipa za petaka. Njena znucanost se začne pri zgodbi, ki ne bi mogla biti bolj klišejska in tisočkrat slišana (mlad fant se brez spomina znajde v neznanem mestu, bla bla). Nadalje je težava v tem, da je se igra razvija s hitrostjo pohabljenega trola. Sestavljena je iz številnih misij, kjer večino časa zabiješ za opravljanje bednih nalogic za prebivalce mesta in le občasno fašeš karkoli takega, kar je vsaj malo povezano z likom ter nadaljuje itak nepomembno fabulo. Stvar se ne premakne nikamor, pa če jo tepeš s kolom. In potem je tu 'inovativen' sistem mlatenja, kjer se v realnem času naenkrat pretepa šest tvojih podanikov. Enega vodiš sam, za ostale skrbi umetna pamet, ki se velikokrat niti pod razno ne drži tvojih navodil in strategije. Posledica so nenadzorovani boji brez glave, repa in tempa, iz katerih namesto zabave in izziva za možgane odneseš migreno.
Če prištejem monotone blodnjaške temnice, neuporabno majhno karto ter dokaj visoko težavnost, je vse, kar ostane količkaj kvalitetnega, solidna grafika. Če tripaš na ličilo, ki visi z gobave petdesetletne lajdre, kar plani. **25**
Jurec
Rising Star **PSP**



Dokler se bojuješ sam, moraš biti vedno na preži. Ko padeš, padeš za vedno.

PRO EVO SOCCER

Pa smo le dočakali PES za mobilnike. Sprva je bil izid načrtovan za lanskoletni marec, a smo špil, baje zaradi obupne kvalitete, ugledali šele leto in pol kasneje. Dolgo čakanje se je izplačalo!
Če je letošnja mobilna Fifa nagovarjala širšo publiko in je s svojo arkadnostjo omogočala predvsem hitre in enostavne partije, bo PES hrana za prave fuzbaliste, ki cenijo pravi žogobrc in se za igranje ne odločajo samo na podlagi bleščečih imen, ki pridejo z dragimi licencami. Izbiraš lahko med tremi glavnimi igralnimi načini: hitrim individualnim srečanjem, posameznimi ligami v različnih državah ali modusom super challenge, ki je nekakšen skop nadomestek za Master ligo. Veterane bo razveselila dinamika žoge, ki je daleč najbolj realistična med mobilnimi fuzbali. Pri Fifi 08 si mojstrske poteze in natančne podaje obvladal že po par minutah, PES



Pri Konamiju so vdelali tudi enogumbni način, kjer podajamo in streljamo z istim knofom.

pa (vsaj na osnovni težavnostni stopnji) ni tako popustljiv in za tekočo igro je treba vložiti več ur v trening, preden začnemo nabirati pokale. Manjšo črno piko pusti edino najnižja težavnost, kjer je zaradi zaspanih vratarjev zabijanje golov mimogredno početje. A vem, da se dotični pravi PESjani izogibajo kot hudič križa, kajne?
Seveda je mobilni PES le približek tazaresne verzije. A glede na omejene možnosti telefonskih aparatov je Konamiju uspelo spraviti skupaj nov nivo mobidičnih fuzbalov. **88** ***Jurec***
Glu **java**

Poklon škrlatnemu soncu

Pesem mečev ter slavcev v dalji prostora in časa. Navi prisluhne.

Japonsko kulturo imamo zahodnjaki zelo v čislih. Z njihovimi mangami, animeji in elektronskimi čudesi je v stiku praktično vsak, dočim globlje skrivnosti marsikdo išče v bonsajih, sušiju, mučenju s pismenkami ter drugih kuriozitetah. Najzahtevnejši pak sedejo v letalo in se gredo napajat na lice mesta, kar so mokre sanje vsakega japanofila.

Ljubezen do Dežele vzhajajočega sonca je zadela tudi pisateljico Gillian Rubinstein, ko se je, navdušena nad jeziki in tujimi kulturami, iz rodne Anglije preselila v Avstralijo. Sprva je pisala predvsem za otroke, nakar se je po številnih skokih na Japonsko vrgla v raziskovanje in se lotila pisanja zapletene, ambiciozne zgodovinsko-fantazijske serije. S svojim prejšnjim opusom je simbolično prekinila tudi tako, da si je omislila psevdonim Lian Hearn. Nizu, ki se mu bo studio Universal kmalu poklonil s filmsko upodobitvijo, so prilepili oznako 'orientalski Harry Potter', ki je resda osladna in daleč od primerne, a nekaj smisla vseeno ima. Zopet se vse vrti okrog zaznamovanega mladeniča izjemnih sposobnosti in prav takih skrivnosti, ki skozi leta urjenja in bojev išče sebe ter svoj prostor pod soncem. Podobnosti s coprniškim Lončaričem pa je tu odločno konec, saj Saga o Otorijih švisti s povsem drugim ritmom in dušo.

Harakiri za vsakogar

Dogajanje je postavljeno v izmišljeno deželo, ki se močno naslanja na srednjeveško Japonsko. Nadzorujejo jo starodavni bojevniški klani, med katerimi stalno vzplamtevajo boji za prevlado. Mir ves čas niha na pajčevinasto tanki niti političnih spletkarij, dogovorjenih porok in vihtenja mečev, ki pod tiranskim Idom ne izbirajo žrtev. Osrednji lik je mladenič Tomasu, ki mu krdelo vojščakov razdeja vas in pokolje drage. Reši ga plemič Šigeru in ga posvoji v eno najviše cenjenih družin: Otorije. Fantu da ime Takeo in ga vzgaja kot lastnega sina. A mulčevo pravo poreklo je nejasno in v njem se meša kri skrivnostnega Plemena, ki s svojimi na pol čarobnimi sposobnostmi živi na robu družbe v vlogi vohunov ter najetih morilcev. Veščine se izkalijo v letih strogega treninga in discipline: pripadniki se znajo narediti nevidne in podvojiti svojo podobo, lahko so bliskovito hitri, imajo tanek sluh ter so odlično izurjeni za tiho, učinkovito ubijanje. Darove znajo dobro unovčiti, njihova roka pa je dolga in neusmiljena. Ne mine dolgo, da se z odraščanjem pokaže Takeova izjemna tosmerna nadarjenost, ki je hkrati njegov blagoslov in prekletstvo. Razdvojen je med zvestobo klanu in zavezanostjo Plemenu, ki si svoje člane ljubosumno prilašča in mu ni moč nikdar povsem uiti.

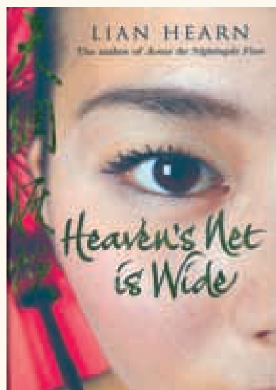
Pri vsem tem se Hearnova nalašč ogiba besed samuraj in nindža, čeprav so vojščaki in plemenski pripadniki natanko to. S tem je bralčevo doživljanje zavarovala pred predsodki in mu dovolila, da sam išče povezave. Njeno pisanje je japonsko minimalistično in oglato, močno kontemplativno ter zrelo zasanjano, a hkrati odločno, trdo, celo distancirano. Gonilo so strasti vseh sort, vendar tako sekanje udov kot ljubezenske užitke prekriva tančica diskretnosti, da pred tem gledališčem senc vedno ostaneš nekoliko lačen. Avtoričin zaščitni znak je posvečanje pozornosti drobnim detajlom in praktičnim vidikom, na katere drugi pisci v gonji za spektaklom pogosto pozabljajo. Ogromne horde bojevnikov ne morejo živeti od zraka, prav tako so nam zaupane drobne stiske in nadloge, ki pestijo telo in duha slehernika. Ponavljajoč se motiv je ženska, ujeta v tradicionalno moški družbi. Celo najmočnejše dame se ne morejo povsem upreti sponam vloge, v katero so se rodile, kar je vir pogoste grenkobe. Iz zamaknjenosti zna Haernova zdramiti tudi z nenadnimi zloveščimi napovedmi, ki opozarjajo, kako minljiv in nestanoviten je svet. Junaki so močnih značajev in zelo vzljubljivi, vendar vsakega mori kaka šibkost ali senca iz preteklosti. Napake jih zalezujejo globoko v zrelost in se jim tisočkrat maščujejo, tako da najbolj oboževani padejo najgloblje ter so pogosto v vlogi žrtvovanih odrešenikov.

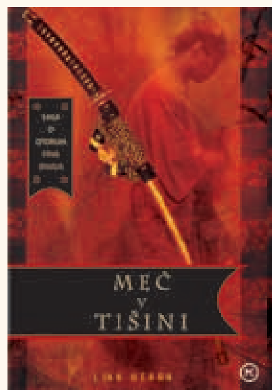
Tri plus dve

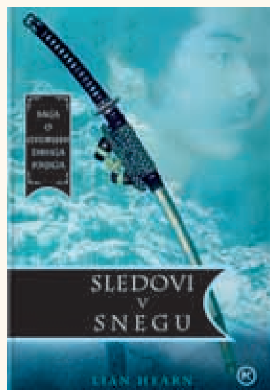


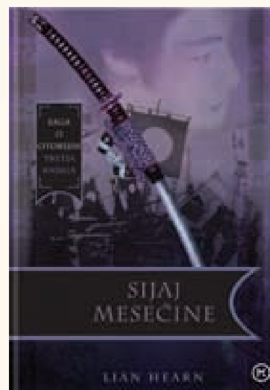
Lian je okrajšano pravo ime, Hearn pa meri na čapljo (heron), važen simbol v sagi.

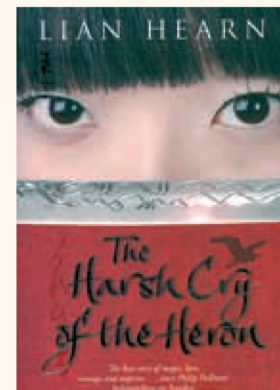
Niz je z Across the Nightingale Floor začel nastajati na prelomu tisočletja. V slovenščini imamo zdaj vso osrednjo trilogijo, ki orisuje približno dveletno Takeovo kaljenje iz fantina v bojevnika in še dlje. Naslovi knjig so sicer večinoma poslovenjeni prosto po Prešernu, saj je enica postala Meč v tišini, dvojka (Grass for his Pillow) Sledovi v snegu in trojka (Brilliance of the Moon) Sijaj mesečine. Hearnova je jedrno triado zdaj obogatila z dodatnima dvema deloma: epilogom The Harsh Cry of the Heron in še po tiskarni dišečim prologom Heaven's Net is Wide. Ali in kdaj ju bomo dobili v podalpščini, še ni znano, si pa tega želimo. V Čapljinem kriku srečamo Takea šestnajst let po burnih dogodkih iz mladosti, ko je ves njegov poprejšnji trud na hudi preizkušnji. Poglavja so krajša in številčnejša, tako da knjiga deluje bolj razgibano. Prav tako izgine prvoosebni način pripovedovanja, zaradi česar pridejo bolj do izraza zgodbe številnih stranskih oseb. Nebeška mreža zaključi v odmev s štorijo drugega osrednjega lika, Šigera, spremljajoč ga od otroštva do trenutka, ko reši svojega bodočega posinovljenca. Saga se z njo zaključi v umirjenem, razmišljajočem tonu, medtem ko je Čapljin krik dosti močnejši, rezkejši in strastnejši vrhunec serije. Skupaj sta lep okvir glavni zgodbi, razložita pa tudi mnogo reči, ki so bile prej zaradi obilice imen in dogodkov morda nejasne. Sploh prolog je zdaj, ko je serija zaključena, nadvse primerna odskočna deska za novince. Spodaj čaka mračen, a svež in globok tolmun dobre zgodbe, kakršnih je malo.











BEOWULF

Čakali smo, da bo 3D animacija odrasla. Da bo dosegla stopnjo, kjer je ne bodo izkoriščali le za otroške in otročje zadeve, kakor zabavne in simpatične že so, ampak bodo iz vse te silne računalniške moči naredili nekaj resnega, epskega, vplivnega. Ta trenutek smo dočakali z Zemeckisovo interpretacijo Beowulfa.
Razglabljati o vsebini in ozadju fantazijskega spektakla nima smisla: prečitajte si vedež prav v tej številki in vedeli boste, kdo je severnjaški junak, čigar ime se lahko prevede v 'Medved' (bee wolf, čebelji volk), in s katerimi sovragi se mora spopasti, da okrog leta 500 reši uboge Dance. Okej, če se vam res ne da obračati pagin – bojuje se s trolovskim Grendlom, njegovo materjo in zmajem. Res pa je, da so si scenaristi vzeli dosti svobode pri tem, kakšen je kateri lik v primerjavi z bukvo in kako se vse skupaj izteče. In treba je reči, da so zadeli žebljico na glavico. Kar je v knjižni obliki niz ohlapno povezanih fajtov, se v filmu mediju primerno zaokroži v strnjeno celoto, ki ji ne manjka soli, zrnja in nove modrosti. Beowulf ni krvošpricna sekljaška blesarija, na prvo žogo narejena za mulčad, temveč vsebuje ravno toliko naukov, zgodbovne globine ter literarnih referenc, da je vredna razmisleka. Med drugim boš sočustvoval z negativci, kar v današnjem vzdušju, kjer je treba sovrage po zgledu teroristov narediti smrdljivo ostudne, ni tako mimogredno.



Oba tale lika se pojavita gola, čeprav Beo ne pokaže otepača, Angela je pa kot Barbika. Z liftingom.

A bučna sredica tega filma seveda ni dramska, temveč akcijska, in pri Odinu, da je Beowulf po Gospodarju Prstanov prva fantazijada te sorte, ki zmore gledalca s svojimi borilno-veličastnimi prizori spraviti na rob sedeža. Spočetka je sicer malo čudno, da vse skupaj ne vsebuje niti trohice običajnih posnetkov, saj je v celoti 3D animirana, tako kot recimo Pixarjevi umotvori. To je Zemeckisu omogočila napredna tehnologija zajema gibov, ki jo je uporabil že za Polarni ekspres, kjer je v glavni vlogi 'nastopal' Tom Hanks oziroma figura z njegovim stasom & glasom. Enak prijem je v Beowulfu uporabljen, da pred nami v tri-de zaživijo Angelina Jolie, John Malkovich in Anthony Hopkins, če omenim le najbolj zveneča imena. A prav kakovost navideznih igralcev je ključ do prepričljivosti. Nekaj časa Beowulf še spomni na Shreka, toda ko v Hrothgarjevem dvorjanu prepoznaš klasično Malkovichevo zoprnost, v kralju pa tipske grimase oskarjevca Hopkinsa, ti rata jasno, da ne gre za kup plešočih živalic z obešenjaškimi štosi. Ne, Beowulf je čisto resna in odrasla fantazija, ki pobira starostne oznake od 16 navzgor in ne štedi ne z brutalnimi obračuni, ne z začinjenim besednjakom, ne z baržunasto tekočino. To je film, v katerem zares začutiš, kaj pomeni spopasti se z orjaškim, ogenj bruhajočim zmajem; ki z zvito animacijo ter 'kamero' naredi zapeljivost virtualne Angelce petkrat večjo kot v resničnosti (lifting jošk ftw); in ki na veliko platno prenese del estetike video iger – konkretna referenca: God of War. Ob tem bodo 'resni' filmski kritiki doživljali fršloke, špilavcem pa bo dogajalo do konca. Zlasti če boste šli zadevo gledat v 3D tehniki v Xpande, kjer bo to prvi dolgometražni pravomoški film.
Najmodernejšo uprizoritev stare pesnitve bomo v kinih zrli od 29. novembra dalje. ***Sneti***

SHOOT 'EM UP

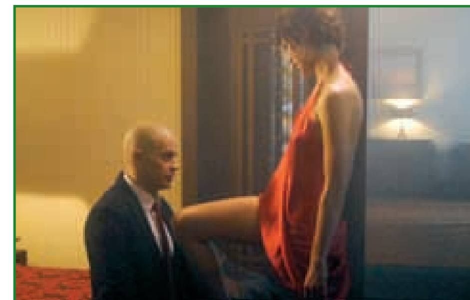
Da si igre na veliko sposojajo od filmov in jim sledijo v estetiki, čivkajo že mutirani kljunaši. Gre pa proces tudi v obratno smer, vsaj pri akcijadah, ki imajo s špili največ skupnih točk. Že Beowulf recimo snema smetano s klavščin, kakršna je God of War. Shoot 'Em Up ni pa nič drugega kot huda tretjeosebna streljačina, le da brez kontrole lika (ampak pri mamici, da boste trzali s palci), z boljšo grafiko ter malo bolj inteligentnim scenarijem, kot smo jih vajeni od elektronskih nažigačin.
Hec tega neznanega, a norega filma je v tem, da nakljični junak z britanskim naglasom (car Clive Owen) ščiti dojenčka, ki ga hoče ubiti banda krutih negativcev s sprevrženim očalastim g33kastim šefom (ava Paul Giamatti) na čelu. Na ves svet jezni herojčina žveči korenčke in je strelec brez primere, kmalu pa se speča z vlačugo (Monica Belucci), ki ima v obilnih prsih dovolj mleka, da ne podoji le perverznih strank, ampak tudi malo detece. Zdaj, ne da Shoot 'Em Up nima zanimivih likov in štorijalne podlage, saj je kakopak posredi zarota širših proporcev. Inteligentnih referenc, ki bodo v užitek izobraženim filmo- in igrofilom, je ničkoliko, tako kot nepozabnih humornih izjav v slogu črne britanske komedije, kot nalašč za posredovanje kolegom zvečer na pivu. A to ni Bournov ultimat, temveč lahkotno trosenje krogel vsepovprek, ki uživa v tem, da se ne jemlje resno. Tako kot v GTAjevskem filmu Crank, ki je šel mimo pod radarjem, je bistvo visokooktanska, brutalna, odbita, smešna akcija, ki se sicer z enim prstom še drži realnosti, vse ostalo pa je že zdavnaj prestopilo mejo. Shoot 'Em Up je dejansko en takle kinematografski Max Payne, ki ga je režiser Michael Davis zastavil tako kot špil. Clive tepe in vozi, pobira in menjava orožja, si za lase privlečeno pomaga s predmeti in okolico (res čisto tako, kot bi bil v igri!) ter na tleh, v luftu in med seksom poka komandose & anonimne barabe v črnih puloverjih. Fore so tako onkraj verjetnega, hkrati pa zaradi domišljijskosti praviloma niso butaste in se ne ponavljajo. Zlasti pa so vrhunsko posnete, dosti bolje kot v nizkoproračunskem Cranku.
Lahko se sicer greš poglobljeno analizo Shoot 'Em Upa, zlasti če si predan špilavec. Dosti mamljivih podrobnosti boš našel v glavnem liku in njegovih dejanjih, morda celo sebe. Vendar bodo srž izkušnje ostale salve smeha in adrenalina, ki bodo redno bruhale na plan kot ob redkokateri sodobni akcijadi. Zmenite se s prijatelji, ki štekajo igre, in ga pojdite gledat. Dobra zabava zagotovljena.
Ikono za Shoot 'Em Up.exe boste lahko poklikali od 22. novembra dalje. ***Sneti***



Zakaj junak je prav korenje? Ker je dobro za vid, ki ga nuca za streljanje. D!

HITMAN

Igričarska tematika za filme ni zlata kura, saj jo obrajta le malo gledalcev. Splošna ocena teh izdelkov sedme umetnosti je prenizka, zato širše množice poreklo 'videoigric' prej odvrne kot pritegne. Toda vseeno so naslovi, ki zadovoljijo, recimo prvi Resident Evil in Doom. Sedaj se jim je pridružil Hitman – kljub temu, da smo imeli pomisleke na rovaš glavnega igralca, žgoljavega Timothyja Olyphanta. Ta je namreč po stasu vse prej kot plečati in robati Agent 47, kakršen je krasil naslovnico Jokerja 130. A če si to sliko izbijemo iz glave, ima Timotej zadosti zlohoten fris, da je kos vlogi hladnega morilca. Poleg tega dobro odigra brezčustvenega skoraj-robota, edinole pod pasom ga ne bi smeli snemati, saj je pravi suhec in njegovi preklasti nožici, ki liku nikakor ne pritičeta, sta nekajkrat naravnost smešni.



Tako kot špil se tudi film dogaja na različnih lokacijah, večidel v Sankt Petersburgu, po katerem se A47 preganja z A5 in neko dokaj luštno rusko cipo. Le-ta mu (in nam), kot se za fračo spodobi, zelo nazorno pokaže joške. Celo večkrat. A model je evnuh, zato jo raje ..., no, ne povem..

Zaplet je tak, 'Mljevski' – skrivnostni glas našemu spod čela gledajočemu znancu po računalniku ponudi đob, Agent ga opravi, a nekdo ga pri tem na suho nategne. Zatorej se človeček razjezi in po 'XXXovsko' vse pobije. Akcija je, kot se zagre, neprestana in referenc na špil je dovolj, čeprav ne tako očitnih, kakršen je bil na primer nenadkriljivi prvoosebni košček v Doomu. Tipčka recimo često gledamo v pobrito zatilje oziroma v njegov prepoznavni znak, vtetovirano črtno kodo. Nadalje zamenja celo vrsto orožij, ima razne onegaje, zna se našemiti, uporabi injekcijo, zlasti pa ima vedno vse pri roki. Ko recimo moker in bos komaj ubeži iz hotelske sobe, kjer pusti vse svoje imetje, dobi za prvim vogalom frišno belo srajco, rdečo kravato in črn gvant, izpod katerega v naslednjem kadru potegne ne eno, marveč kar dve katani. Jasno, odveč je razglabljati in analizirati nedoslednosti takega filma. Zgodba in dogajanje sta pač nelogična, nerealna, naključij polna – ampak hej, mar so Bondi, Die Hard in ostali predstavniki žanra kaj boljši? Hitman je kljub zadržanim obetom presenetil s solidno gledljivostjo. Plus za filme po igrah.
Mršavi Agent 47 bo nataknil rokavički in poprijel za pištoli 29. novembra. ***LordFebo***

Preja

Videl sem mačke žalovati. Eno izmed malih kosmatih gnusob sem povozil v jesenski noči, ko je nad mesto prvič privršala zmrzal. Večerjal sem z Mojco, v ceneni kitajski restavraciji. Bila je lepa in žalostna, jaz pa grd in tečen. Ampak mongolska govedina je bila krasna.
»Mačke so notri,« sem ji rekel in začela je kašljati, ravno ko si je nesla v usta posebej velik kos. Do konca večera je jedla samo riž.
»Pokličem te,« sem ji rekel.
»Goni se ti in mačke,« je rekla in ni pustila, da bi jo peljal do doma.
Jebite se, mačke. Povozil sem tisto sivo, ki je videti kot marsovec na heroinu. Zakotalila se mi je pod kolo in sploh ni zacvilila, samo zamolklo je počilo. Stekel sem iz avtomobila in pogledal, če se je kaj poškodoval. Mačje trupelce je ležalo ob gumi in drobni kristalčki ledu na asfaltu so se obarvali rdeče.
Zbirati so se začele praktično takoj. Črtasta. Taka, ki ima rep kot petardo. Velika, debela mačka, podobna Hitlerju. Drobna, koščena oranžna smrdljivka, ki s sabo nosi vonj po crkovini. Še vedno sem pregledoval avto, ko so začele zavijati, kot pokvarjene sirene, ki prvo soboto v mesecu zatulijo po mestu. Debela se mi je drgnila ob nov plašč in odrinil sem jo, a je prišla nazaj in še bolj zacvilila. Odločneje sem jo odrinil, pa se ni dala. Bilo jih je kakih devet, vseh barv in modelov, od rebrastih do puhastih do takih, ki skoraj niso imele več dlak. In vse so žalovale.
Skuhal sem si čaj in poklical Mojco. Ni dvignila. Gledal sem skozi okno. Med mačkami je bila večja, temna postava, ki je klečala ob trupelcu in tulila z istim, zategnjenim glasom, kot molitev, ki je znak globoke bolečine.
Stara Gara. Gertruda.
Dol mi je viselo zanjo. Moja soseda je bila že sto let in bila je stara, odkar se spomnim. Toda kot kopriva ni in ni pozebla. Samo mačk je imela vse več. Smrdela je po njihovih iztrebkih, oblečena v dolgo, temno obleko, ki je bila včasih elegantna, danes pa samo še žalostna, ker se je postarala skupaj z lastnico. Gertruda se ni nikoli poročila. Dvomil sem, da je sploh koga poznala, da ima kakršnokoli preteklost – njeno življenje je minevalo in se začenjalo vsako sekundo posebej, rojeno in umrlo v mačjem predenju. Zdaj pa sem ubil enega njenih otrok.
Hotel sem zaspati, vendar kriki niso pojenjali. Mama je prišla v sobo in rekla, naj nekaj storim. Oblekel sem se in šel do Gertrude, ki je ležala na našem dvorišču in tulila.
»Jo pokopljem?« sem rekel.
Pogledala me je z motnima očesoma, ki sta se svetili kot kresnički.
»Če si jo že ubil ...« je zahropla.

* * *

Šla sva do njenega malega vrta in z muko sem skopal plitko jamo v zmrznjeno zemljo. Zeblo me je, Stara Gara pa je bila oblečena kot vedno – v črno obleko, segajočo do tal. Imela jo je poleti, pozimi, v dežju, v snegu. Kot njene mačke: dlako je menjala, ne da bi kdo opazil.
Položil sem mačje trupelce v jamo in jo zasul. Gertruda ni več tulila, samo še hlipala je. Iz nosa ji je visel smrkelj. Zdelo se mi je nevljudno, da bi odšel, in čeprav rok skoraj nisem čutil več, sem jih sklenil, tako kot na pogrebih.
»Molitve nič ne pomagajo takim, kot sva midva,« je rekla Stara Gara in me pogledala. V večeru prve jesenske zmrzali se mi je prvič zazdela mlada, kot da je nekoč živela in se je dejansko postarala. Nasmehnila se mi je in pokazala vrsto čisto drobnih, tankih zob.
»Kako to mislite – midva?« sem vprašal.
Pomignila je z glavo proti mojima nogama. Sploh nisem opazil, da se obnju smukajo mačke. Vse so bile tam, vseh devet ... deset? Zdelo se mi je, da jih ne morem prešteti. Kot dim so se vile med mojimi nogami in predle, kot da to počno zadnjič.
»Rade imajo tiste, ki so sami. Vedo, da bodo ostali sami,« je še rekla Gertruda, nato pa zakašljala in me po obrazu poškropila s krvjo. Padla je na tla, pred moje noge. Mačke so začele tuliti in se mi še bolj drgniti ob noge, ki jih zaradi mraza skoraj nisem več čutil.

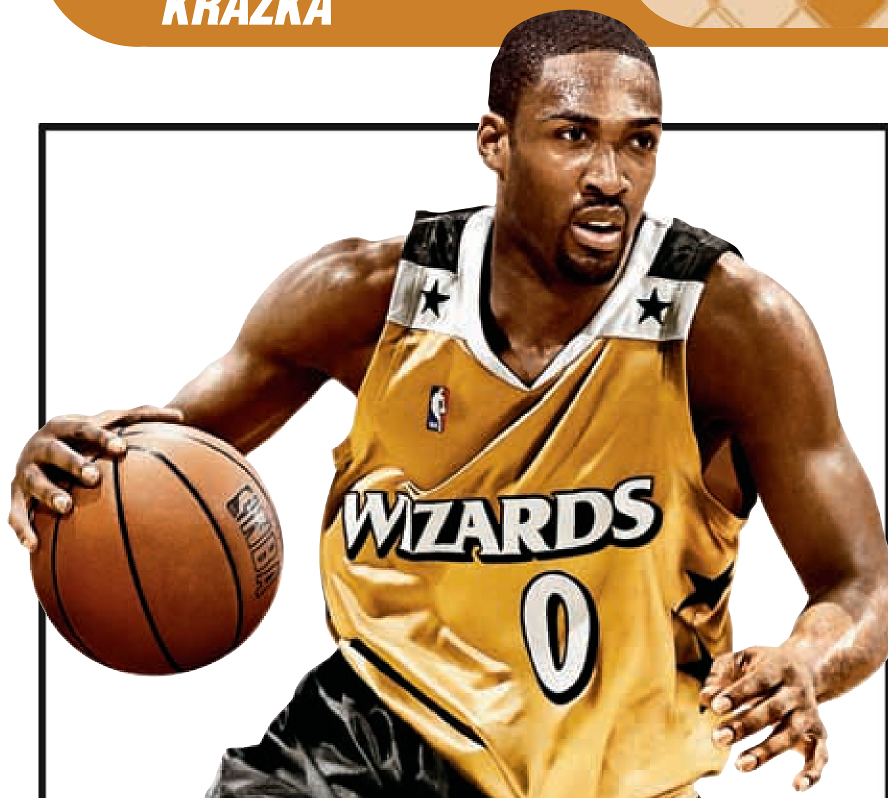
* * *

Mojca me je naslednjega dne pustila. Stara Gara pa mi je pustila hišo.
To je bilo nenavadno, saj se nisva dobro razumela. A bil sem na koncu študija in sem ponudbo z veseljem sprejel. Naročil sem čistilni servis in sploh nisem stopil vanjo, dokler ni bila očiščena vseh mačjih nesnag. Njena hiša je bila drugače čisto prijetna, s starinskim pohištvom in keramičnimi jezuščki po vseh kotičkih.
Mačke pa so ostale.
Nisem jih spustil noter, a jim je vedno znova uspelo. Ko sem se ponoči zbudil, mi je oranžna spala na prsih. Vrgel sem jo skozi okno, ker sem vedel, da bo padla na noge. Kljub vsemu so mi prirasle k srcu. Zjutraj je ena spala v umivalniku in ko sem odprl vodo, se ni premaknila. Zobe sem si umil kar nad njo. Ena mi je pomagala pri oblačenju, saj je ležala v omari na tistem kosu obleke, ki sem ga imel v mislih za ta dan. Kmalu sem jih začel spuščati v hišo. Vseh devet. Ali deset, saj ne vem. Niso me več motile in jaz nisem več motil njih.

* * *

Mojca je prišla do mene in mi stisnila roko. Ležal sem na sedežni. Pokrit. Toplo mi je bilo.
»Jebi se,« je rekla.
»Tako se pa ne spodobi govoriti za tako gospo,« sem rekel.
Oranžna je skočila name in se mi zvila na prsih. Mojca jo je grobo odrinila. Mačka je pihnila in se skrila pod sedežno.
»Nikoli ne bi bila srečna, jaz in ti,« sem ji rekel.
Mojca je pokimala in posmrkala.
»Kako si me našla?« sem vprašal.
»Bil si moj prvi,« je rekla. »Nikoli te nisem zares izgubila.«
»Ne spomnim se, kako je bilo, ko sem bil mlad,« sem rekel. »Spomnim se tebe ... potem pa ne več dosti. Nisem bil srečen. Z nikomer. Lepo mi je bilo tu. Psihiater je rekel, da sem depresiven. Vaški duhovnik pa, da bo molil zame. Ampak molitve ne pomagajo takim, kot sem jaz.«
»Zakaj si ostal sam?« je vprašala Mojca. Jokala je.
»Saj nisem bil sam,« sem rekel. Pomislil sem nanje. Prišle so. Oranžna izpod sedežne, Hitler iz omare, Petarda izpod kredence.
»Babi, muce slišim!« je rekla mala deklica, ki je stala sredi sobe. Sedla je in mačke so jo obkrožile. Začele so presti in se drgniti obnjo.
»Rade te imajo,« sem ji rekel.
»Vem, stric,« je rekla deklica in se nasmehnila.
»Od moje hčerke je, edina vnukinja« je rekla Mojca. »Skoraj slepa je. Sliši pa krasno.«
»Lepo,« sem rekel in komaj zadržal kašelj.
Pobožal sem Mojco po obrazu, ki je bil pod gubami še vedno čudovit. Ko sta z vnukinjo odšli, so mačke začele zavijati in tarnati, jaz pa sem vse bolj plitko dihal. Hišo sem zapustil Mojci. Vem, komu jo bo zapustila ona. Lepo ji bo. Predenje ubija samoto.
Tisti, ki vidimo mačke žalovati, zadnjič vdihnemo, ko za nami začnejo žalovati one.

Kontejnerus



risba KIH | CENEJŠA VRSTA MORSKIH RIB | RAZRASLA VEJA | DRAG KAMEN | PLOD | NRAVOSLOVJE | DIKTAT

SL. GLED. IN FILM. IGRALKA (IRENA)

VRTNO ORODJE

MESTO V MAROKU

VPREŽNO GOVEDO

KARL ERJAVEC / VERGILOV EP

ALEŠ VALIČ

SODNIK V GR. PODZEMLJU / VEDENJE

REKA V GRUZIJI / PRVI AM. VESOLJEC

RJAV DNEVNI METULJ

KRAJ PRI POREČU

avtor JANEZ KORENT | DELANJE POKORE (RELIG.) | UMRLI IT. FILM. KOMIK | PRISTAŠ REIZMA | OCET | IGRALKA NIELSEN | TEŽKO REŠLJIVO STANJE | TINE OMAN | EVROPSKA DRŽAVA (TIRANA)

PIKER, UJEDLJIV ČLOVEK

ANG. PEVEC (CHRIS) / MESTO V TOSKANI (I)

ŠESTI MESEC V JUDOV. KOLEDARJU / SL. PIS. (VLADIMIR) / MOGOTEC GATES

LEDENA DOBA, DILUVIJ

OTROŠKA ČREVESNA GLISTA

VEK, STOLETJE

LEDVICE

LUKA V ALŽIRIJI / ŽENIN OČE

ČRNE EVA / MAJHNA GUBA

OBŽALOVANJE

VRTNA CVETLICA / PEVKA NETREBKO

IZUMITELJ ŠIVALNEGA STROJA (ISAAC M.) / NAPRAVA NA VRATIH / DRAMA G. B. SHAWA

JEZERO V SEVERNI ITALIJI

MESTO V TURČIJI / NERAZUM. GLAS

OZEK KONEC POLOTOKA

JEZERO MALAVI / POTUJOČI GR. PEVEC

HRV. PIS. (VJEKOSLAV) / AVSTRIJ. KVARTET

NARAVOSLOVEC LORENZ

ORODJE ZA SEKANJE

GERMAN. BOGINJE USODE

SL. SLIKAR (MARJAN)

VAS PRI TOLMINU

NEZNANKA V MATEMATIKI

FIZIK NEWTON

ERICH ENGEL

DIRIGENT (LOVRENC) / MESTO NA URALU

NEKD. ANG. ATLET (SEBASTIAN)

SVEŽENJ

SKLAD. DELIBES

PRITOK REKE PAD / IGRALKA BEGOVIĆ

4. RIMSKI KRALJ / REKA V FRANCIJI

OBLIKA RASTLIN. STEBLA

ŽALNA PESEM / OSEBNI ZAIMEK

RAFKO IRGOLIČ / SILICIJ

ŽENA PO MOŽEVI SMRTI

POŽERUH

LIKOVNI UMETNIK

BOLEZEN VINSKE TRTE

SOBNA RASTLINA, ŠKRNICELJ

JAJČECE UŠI

Geslo zadnje kražke je bilo ZELENI OKLEPNJAK. Itak, da ste vsi pogruntali. Na priloženi glasovnici nam pošljite avtogram zgoraj izpostavljnega Škota. To storite seveda do nevključno petega decembra.

Nadsrečni nadizžrebanci so sledeči pigmejci:
Robert Juran iz Ihana dobi dve igri,
Jure Beričnik iz Polzelo dobi eno igro,
Bojan Cankar iz Trbovelj dobi eno igrico.

Nagrade:
Igrice, filmčki in ostal šoder, ki se nam svaljka po pisarni.

Štiriintrideset let po smrti očanca sodobne fantazijske književnosti, J. R. R. Tolkiena, je na knjižne police treščila nova bukvica, ki jo je uredil in dopisal njegov sine Christopher. V zgodbi ne boste našli iz Gospodarja Prstanov znanih hobitov, boste pa namesto njih spremljali še bolj krute usode glavnih junakov, ki tobrt naokoli ne prenašajo prstanov.
Založba Mladinska knjiga, ki ve, da bralstvu radi priporočamo dobro čtivo, nam je poklonila šest še svežih bukvic v prevodu Branka Gradišnika, ki z malo truda lahko priromajo k vam. Vaša naloga je enostavna. Če nas pokličete v naslednje pol ure, vam povemo, da morate pravilno odgovoriti na šest zastavljenih vprašanj. Odgovori tvorijo besedo, ki jo napišite na cajtungu priloženo dopisnico in nam jo pošljite najkasneje do 5. decembra. Če ste bolj pustolovskega duha, pa jih vgravirajte na zlat prstan in nam jih pošljite z lokalnim golumom!

Antismradolinske komplete AXE dobe:
Gašper Kranjec iz Škofljice, Dunja Močnik iz Novega Mesta, Boštjan Ambrožič iz Ribnice, Blaž Brulc iz Ljubljane, Jure Salobir iz Ljubljane, Klemen Košir iz Celja, Domen Gorjup iz Loč, Peter Horvat iz Kranja in Katja Blažič iz Ljubljane.

Rešitev je bila SEKIRA.

1. Za časa Húrina in njega dece je glavni slaboritnež v Srednjem svetu Morgoth. Kdo pa je črni mož, ki se ga bojijo Frodo in njegovi kompanjoni?
p) Enron
n) Sauron
m) Ona-on

2. Tolkien se je pri pisanju zgodbe o Húrinovih naraščajnikih naslanjal na mnoge vire, med njimi na Kalevalo, ki je narodni mit enega od skandinavskih ljudstev. Katerega?
i) Fincev
e) Švedov
r) Norvežanov

3. Húrinova otroka je z ilustracijami okrasil Alan Lee, ki je za film Kraljeva vrnitev pobasal oskarja za scenografijo. Kdo je režiral trilogijo Gospodar Prstanov?
s) Uwe Boll
t) Roman Končar
e) Peter Jackson



4. Zapis o Húrinovih potomcih najdemo tudi v Silmarillionu. Dotična bukva je takisto izšla posthumno in nosi ime po silmarilih. Ti so bili trije in so bili ...
a) prsne bradavice orkovskega poglavarja
n) čarobni dragulji
t) zatrgani nohti s hobitjih stopal

5. Tolkienov dober prijatelj. C. S. Lewis je pisal zgodbe o deželi, do katere vodi skrivni prehod. V katerem kosu pohištva se skriva ta prehod?
a) pomivalnem stroju
o) omari
l) likalni deski

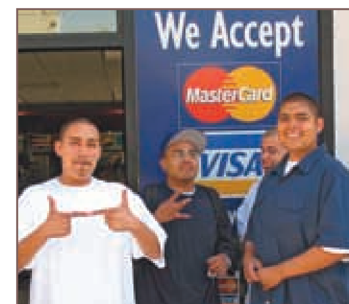
6. Slovenski ljubitelji Tolkienovih del se zbirajo v društvu Gil-galad. Ta stric je bil po poklicu noldorski kralj, po rasi pa ...
r) ostrouhi vilin
n) dlakonogi hobit
s) laketbradni škrat



"Hada, hada, hada!"

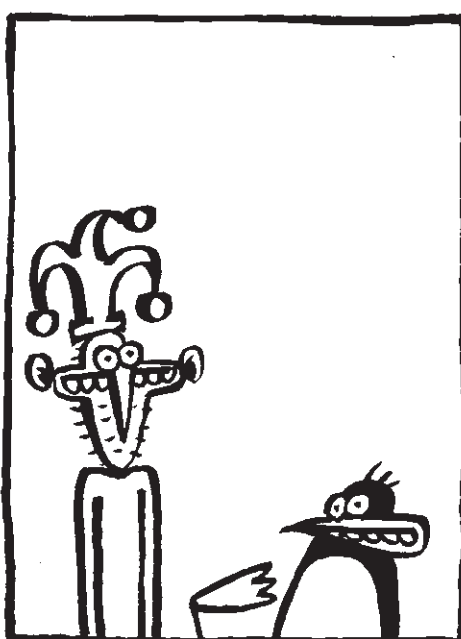
Takole nekako se čuje značilni zvok losangeleškega urbanega ekosistema, v katerem prebiva čuda bitjec, pri čemer pa ne mislimo na raznolikost, temveč bolj na zanimivost. Po kopnem sprehajajoči se kiti so pač zanimivi, kakorkoli pogledaš, saj jih pri nas (hvalabogu) srečaš zelo poredkoma, tamkaj pa so dokaj pogosti. Vsaj tako je sklenila kremasta odprava na E3 2004 v postavi Snetež, LordFebo in Retro, čeprav je pred tistim menila, da jih v Los Angelesu ne preseneti ama nič več.

To je bila številka, v kateri so se rodili rođoti – brezoblični, kot jajce jajcu podobni si kosmati dvakrat žgani možiclji & možaclje hispanskega porekla, ki so pravo ogledalo Kalifornije in predvsem ameriške prehrane. Ta je naravnana na ustvarjanje bolnikov z diabetesom, da imajo zdravniki kaj početi. Čez Lužo se namreč futra, ki bi ne bil trikrat sladkan, enostavno ne najde, če ne pljuneš cele plače za svežo pomarančo (ta je sladkana samo dvakrat).
Po drugi plati je bil sejem ogledalo igričarske industrije in s tistega E3ja smo prvič odšli pošteno razočarani. Malo zato, ker sam sejem ni prav nič napredoval (celo nasprotno), še bolj pa zato, ker je bila industrija orenk zakoračila v dobo mainstream produkcije, kjer je profit glavno gonilo in inovativnost njegova trikrat od zadaj nabrisana služkinja. Med originalnimi igrami se je poleg Molyneuxovih Muvijev našlo še nekaj takih, ki so se kasneje dejansko izkazale za vredne pozornosti, recimo Fahrenheit. Toda ostalo je bil vse en velik bum. Saj je zabavno, ampak kot ameriška hitra hrana.
Pa so bili to vendarle neki drugi časi. To je bila era brez World of Warcrafta (OMG!) in brez nintenda DS (OMFG!). Tedaj se je še najavljala velika bitka med DS in PSP, glede katere zdaj jasno, da je dinastija Nintendo še trdneje v sedlu, le njena dežela se je iz Gameboylandije preimenovala v Deeslandijo. V evforiji so bili tudi podporniki mobidičnega igričarstva.
Ko se je bralec prebil skozi raport, ga je povozil velik vedež o invaziji na Normandijo, prvi spod Aggressorjevih prstov. Če ga bomo dovolj nabrcali v tazadnjo, da se bo spravil k sebi, bo nemara v prihodnosti z njimi nadaljeval. Igrovja je bilo bolj malo, omenivši zgolj Thief: Deadly Shadows, Beyond Divinity ter tretjo Onimusho – prav tisto, v kateri pozira Jean Reno. Za konec se je Tuco spravil razložiti Word, ker vemo, da samo mislite, da ga poznate. Če prispevka niste prebrali, to lahko popravite, zakaj skoraj celotna vsebina junija 2004 je na stranki.



Mama, ata in dve hčerki - tipična rođevinasta familija, ki živi od prodaje hot-dogov. "Hada, hada, hada!"


PAZI ZDAJ.




SI VIDEL, A?
BRAVO. RES SI NADARJEN.
VEM.


POMAGA MI TUDI TO, DA ENE NOGE NIMAM VKLENJENE.
TAKO TOREJ.


ZAKAJ IMAM POTEM JAZ VKLENJENI OBE? TO JE KRIVICA!
TO JE ZATO, KER SEM JAZ BOLJŠI.


ŽE MOGOČE. TODA VSEENO TUDI TI NE MOREŠ ODITI OD TUKAJ.
PA KAJ! ŠE VEDNO SEM BOLJŠI. HA HA HA.


SICER PA SE TVOJI OKOVI BARVNO NE SKLADAJO S TVOJO OSEBNOSTJO, SE MI ZDI.
PREKLETO! PA RES.


UH! TAKO SEM JEZEN ZDAJ! AUFBIKS!
PRIDI, ČE IMAŠ KORAJŽO!


KAJ JE ZDAJ TO? NIČ SE NE BOSTA MLATILA! KDO BO PA POTEM V RUDNIKU SOLI DELAL? TUKAJ IMAŠ VODENE BARVICE, MALČEK, PA SI POMALAJ VERIGO, KAKOR HOČEŠ. ZDAJ PA MIR, DRUGAČE TUDI TA MESEC NE BO KOSILA.
P.B. 2007



paketi smart

6 mesecev BREZ mesečne naročnine!



TELEFON
Vodafone live!

Sony Ericsson V640i
100 €*

- vgrajena digitalni fotoaparat (2 milijona točk) in videokamera
- Bluetooth™
- podpira tehnologijo HSDPA
- odjemalec elektronske pošte
- glasbeni in video predvajalnik
- sinhronizacija s PC-jem
- priložena 256MB spominska kartica, stereo slušalke in kabel USB



LG KG800
60 €*

- vgrajena digitalni fotoaparat (1,3 milijona točk) in videokamera
- Bluetooth™
- vgrajen predvajalnik glasbe
- do 128MB spomina
- mp3 zvonjenja
- priložena torbica za nošenje, kabel USB in stereo slušalke

Vsem novim naročnikom, ki bodo do vključno 7.1.2008 kupili telefonski aparat iz ponudbe Si.mobil - Vodafone, aktualne v času nakupa, in hkrati sklenili naročniško razmerje za najmanj 24 mesecev, 6 mesecev ne bomo obračunavali mesečne naročnine izbranega paketa Smart. Ponudba ne velja za Business Smart, za naročnino na Opcijo mobilni in Vodafone Eurocall, ter ni združljiva s popusti ostalih prodajnih akcij Si.mobil - Vodafone razen s ponudbo ob aktivaciji trajnika in/ali elektronskega računa.
* Cene telefonov veljajo za naročnike paketov Smart II in Smart III, če bo naročniško razmerje med Si.mobilom in naročnikom (kupcem) trajalo najmanj 24 mesecev od dneva sklenitve Pogodbe o prodaji telefonskega aparata. Ponudba predstavljenih telefonov velja do 7.1.2008 oz. do razprodaje zalog. Si.mobil si pridružuje pravico do spremembe cen. Vse cene vključujejo DDV. Dodatne informacije na www.simobil.si, 080 40 40 40 in na prodajnih mestih Si.mobil - Vodafone. Si.mobil d.d., Šmartinska 134b, SI - 1000 Ljubljana

Ujemi svet



Joker

CRYSIS®



CRYTEK